3 DVD

4 ЧАСА ВИДЕО; **8.5** ГБ МОДОВ
ТОННЫ ДЕМОВЕРСИЙ, ПАТЧЕЙ, СОФТА

MAFIA 2: ЭКСКЛЮЗИВ
ГЕЙМПЛЕЙНОЕ ВИДЕО

НОВЫЙ ВЫПУСК «САП»
ОТВЕЧАЕМ НА ВАШИ ВОПРОСЫ

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

08 АВГУСТ

#08(80) 2010 280 РУБЛЕ ЦЕНА

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ 50 ИГР

СТР. 74
PORTAL 2
ВСЕ ЕЩЕ ТОРТ

СТР. 90
SINGULARITY
ВРЕМЕННОЙ ПАРАДОКС

СТР. 16
РЕПОРТАЖ С E3
КРУПНЕЙШАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА ГОДА

ТЕМА НОМЕРА

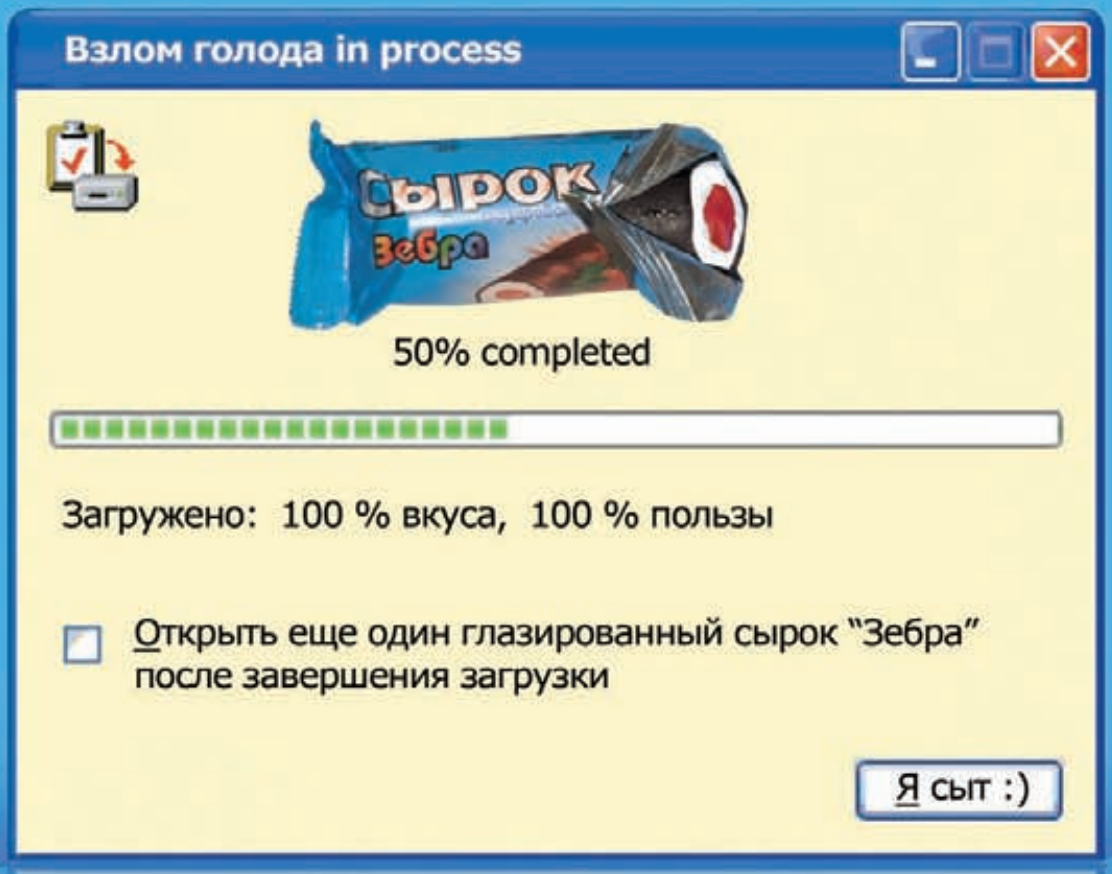
Mafia 2

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100018 10008

ПОСТЕРЫ: MAFIA 2, CALL OF DUTY: BLACK OPS

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: MEDAL OF HONOR, DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

СЫРОК ЗЕБРА -
БЫСТРЫЙ ВЗЛОМ ГОЛОДА!



Взломай голод, пока он не взломал тебя!
Ты ещё думаешь, как?
Просто – с помощью глазированного сырка «Зебра»!

Ищи на прилавках города!

реклама

EDITORIAL

Добро пожаловать на страницы традиционного августовского превью-номера. Абсолютно все издатели показывают абсолютно все свои приличные разработки на американской выставке E3, и наш репортаж с нее служит замечательным гидом по играм, которые выйдут на PC в конце этого и в начале следующего года. Короткие новости: новый Medal of Honor на данный момент признан всего лишь «младшим братом» Modern Warfare 2; сам же Call of Duty: Black Ops удивительно хорош и даже лучше, чем прошлые работы студии Treyarch; утонченный новый Deus Ex понравился всем без исключения, мы очень ждем дальнейших новостей; Mafia 2 совсем не похожа на GTA и вдвойне прекрасна именно на PC; новый Red Faction (с инопланетянами!) выглядит весьма странно; то ли гонке, то ли шутеру Rage от id Software не удался прорыв в области 3D-графики; морская экшн-адвенчура Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned внезапно стала открытием выставки – обратите на нее особое внимание. И совсем коротко – Crysis 2, Hunted: The Demon's Forge, Ghost Recon: Future Soldier, Assassin's Creed: Brotherhood и F.3.A.R. превзошли наши ожидания, а True Crime, Spec Ops: The Line и The Lord of the Rings: War in the North, наоборот, не оправдали надежд. Вопросик на понимание: можете ли вы сказать, что знаете все игры, упомянутые в двух последних предложениях? Мы можем, и обо всех них подробно рассказываем на страницах номера.

Отдельной строкой мы (будучи фанатами Valve) хотим упомянуть неординарную головоломку Portal 2, которая после E3 приводит нас в еще больший восторг. Это безусловный хит... но где же, простите, новый Half-Life, о котором мы так самонадеянно написали в анонсе прошлого номера? Его не было на выставке и в помине, а таинственное мероприятие от Valve отменили. Даже Portal 2 выходит только в 2011 году. Таким образом, в обозримом будущем, и даже к Рождеству, от Valve ничего не выходит, и в такой ситуации мы (временно, конечно) много пишем об играх от других разработчиков.

Наконец, в этом выпуске дисковой видеопрограммы САП мы, как всегда, с личной и необъективной точки зрения обсуждаем дальнейшее развитие журнала, графику в Mafia 2, поездку на E3 и рынок видеоигр в Америке, а также показываем привезенный с выставки «лут» (то есть подарки со стендов). Только ограничение по времени помешало нам поговорить о StarCraft 2. Вы заметили, что никакая другая стратегия не рискнула приблизиться к дате выхода StarCraft 2 на расстояние пушечного выстрела? Боятся, и в этом случае действительно уважают. О StarCraft 2 мы расскажем уже в следующем номере, а пока – отправляемся в путешествие по лучшим PC-играм на E3'2010.

Игорь Сонин

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ИЮЛЕ

КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

В этом месяце, кажется, окончательно разочаровался в технологии Nvidia 3D Vision: хотя были планы действительно раскошелиться на новый монитор и 3D-очки. Все-таки восприятие стереоизображения – это очень индивидуальная штука. Нужно обязательно пробовать, как на вас действует этот эффект в играх, прежде чем покупать дорогостоящую систему.

АНАТОЛИЙ СОНИН

В Америке умеют бороться с жарой: в каждом втором магазине продается замечательная штука под названием Slurpee. Это такой холодный-холодный напиток, который представляет собой нечто среднее между молотым льдом и мороженым, при этом легко пьется через трубочку и так же замечательно поедается ложечкой. Вкусно не очень, освежает отлично.

ИВАН САПРОВ

В прошлом месяце пришлось забыть про игры по уважительной причине: Чемпионат Мира по футболу в ЮАР. После позора нашей сборной в Мариборе до последнего болел за команду Словении. Парней в итоге немного жаль. Они неплохо играли и много старались, но из группы так и не вышли. Впрочем, еще один шанс проявить себя им представится совсем скоро – в сентябре стартуют отборочные матчи на Чемпионат Европы.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Настораживает тенденция к самоповтору со стороны уважаемых студий (какой-то прямо камбэк из второй половины девяностых). Мультиплеерный бета-тест Medal of Honor продемонстрировал блеск и нищету DICE, а с нетерпением ожидаемый sci-fi шутер Singularity рассказал всему миру, что в Raven обожают Bioshock и Half-Life 2. Граждане, а новые-то игры когда будут?

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ СО ВСЕЙ РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у вас возникают вопросы по подписке на «РС ИГРЫ», звоните! Мы поможем вам подписаться удобно и выгодно!

ЗАХОДИТЕ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

Выскажите сотрудникам редакции все, что вы о них думаете, на официальном форуме «РС ИГР».

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №08(80) 2010

Главный редактор
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru
Старшие редакторы
Кирилл Перевозчиков, Анатолий Сонин
Редакторы
Иван Гусев, Денис Кублицкий, Игорь Федюкин

Арт-директор
Анна Старостина
Верстка
Екатерина Селиверстова
Анна Дубина
Корректор
Юлия Соболева

DVD
disk@pc-games.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко

Директор по продаже Gameland TV
Марина Румянцева
rumyantseva@gameland.ru
Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова
Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru
Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер
Татьяна Яковлева

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Тел.: +7 (495) 935-4034
Факс: +7 (495) 780-8824
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
Руководитель спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@gameland.ru

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

ПРЕТЕНЗИИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@gameland.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 85 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2010

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ПРОРВИСЬ НА НОВЫЙ 3D-УРОВЕНЬ

3D-монитор LG серии W63D – твой новый геймерский уровень. Высокое качество изображения: разрешение FullHD[1] и кадровая развертка в 120 Гц. Исключительная четкость даже в динамичных сценах: скорость обработки данных на уровне 172 Гц. Впечатления становятся более реалистичными и яркими. Функция ThruMode[2] уменьшает время отклика, позволяя тебе моментально реагировать на происходящее. SRS Tru-surround HD[3] обеспечивает чистое объемное звучание. Auto Bright[4] автоматически подстраивает яркость экрана, в зависимости от освещения в комнате. Когда ты за 3D-монитором LG – это больше, чем просто игра.

FULL HD 3D

Монитор LG серии W63D
www.lg.ru

LG
Life's Good

DISCOVER THE UNDISCOVERED[5]

[1] Изображение высокого разрешения [2] ТруМоуд
[3] CPC Тру-суррраунд Эйч Ди [4] Автояркость
[5] Постигнуть неведомое

Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76 (бесплатная горячая линия по России). www.lg.ru

СОДЕРЖАНИЕ

SINGULARITY. Первый самостоятельный проект Raven Software за много лет. Авторы Quake 4 по-прежнему знают толк в расчленёнке и олдскульном геймплее. СТР. 90

ТРАНСФОРМЕРЫ: ВОЙНА ЗА КИБЕРТРОН. Неожиданно хороший экшн про автоботов и десептиконов. СТР. 96

LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4. Лучшая игра в серии LEGO: про мальчика, который выжил. СТР. 102

PORTAL 2. Продолжение гениальной игры Valve в жанре пространственной головоломки от первого лица. СТР. 74

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
8 Mafia 2
16 **Репортаж с E3**
20 Rage
22 Shogun 2: Total War
24 Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned
26 Call of Duty: Black Ops
28 Assassin's Creed: Brotherhood
29 Ghost Recon: Future Soldier
30 The Lord of the Rings: War in the North
31 F.3.A.R.
32 Kane & Lynch 2: Dog Days
34 True Crime: Hong Kong
35 Spec Ops: The Line
36 Hunted: The Demon's Forge
38 Need for Speed: Hot Pursuit

НОВОСТИ
42 Новости
52 Галерея
54 Игровая карта мира
56 10 интересных фактов
58 Чарты и релизы

ВПЕЧАТЛЕНИЯ
60 Medal of Honor
64 Амнезия: Призрак прошлого

ПРЕВЬЮ
66 Deus Ex: Human Revolution
70 BlazBlue: Calamity Trigger
74 Portal 2
78 Blacklight: Tango Down
80 Shawn White Skateboarding
82 Red Faction: Armageddon

СПЕЦ
84 Россия, игры, я

РЕЦЕНЗИИ
90 Singularity
96 Трансформеры: Битва за Кибертрон
102 LEGO Harry Potter: Years 1-4
104 Rise of Flight: Iron Cross Edition
106 Age of Conan: Rise of the Godslayer
109 SBK X: Superbike World Championship
110 ArmA 2: Операция «Стрела»
112 Снайпер: Воин-призрак
114 Napoleon: Total War – The Peninsular Campaign
116 Mortal Online
118 Гид покупателя

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
120 Дневник разработчиков: Мир танков

НЕЗАВИСИМЫЕ ИГРЫ
124 Игры от независимых разработчиков

СПЕЦ
130 Памятники виртуальной архитектуры: Графические движки в ретроспективе

СОДЕРЖАНИЕ

МАСТЕР ЛОУПОЛИ
146 Свиток двадцать третий

ОНЛАЙН
154 Онлайновые новости
156 Дневники World of Warcraft
160 Дневники «Айон: Башня вечности»

ЖЕЛЕЗО
162 Железные новости
164 Тест материнских плат на базе AMD 8XX
168 Тест компьютера USN DreamFX 714
169 Тест PocketBook 301 Komfort
170 Тест роутера TRENDnet TEW-651BR
172 Компьютерная грамотность
173 Конфигурация

РЕТРО
174 Planescape: Torment
178 История Black Isle Studios
180 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ
182 Письма

СОДЕРЖАНИЕ DVD
186 Полезные файлы на наших DVD

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ
190 Doom 3

192 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Зебра	2 обл.
Альфабанк	3 обл.
Wargaming.net LLP	4 обл.
LG	3
USN Comp.	7
1С–СофтКлаб	40, 41, 57
Подписка ред.	77
Подписка общая	123
gl.tv	159
Журнал «Железо»	171
Журнал «Форсаж»	181

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Age of Conan: Rise of the Godslayer	106
ArmA 2: Операция «Стрела»	110
Assassin's Creed: Brotherhood	28
Blacklight: Tango Down	78
BlazBlue: Calamity Trigger	70
Call of Duty: Black Ops	26
Deus Ex: Human Revolution	66
Doom 3	190
F.3.A.R.	31
Ghost Recon: Future Soldier	29
Hunted: The Demon's Forge	36
Kane & Lynch 2: Dog Days	32
LEGO Harry Potter: Years 1-4	102
Mafia 2	8
Medal of Honor	60
Mortal Online	116
Napoleon: Total War – The Peninsular Campaign	114
Need for Speed: Hot Pursuit	38
Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned	24
Planescape: Torment	174
Portal 2	74
Rage	20
Red Faction: Armageddon	82
Rise of Flight: Iron Cross Edition	104
SBK X: Superbike World Championship	109
Shawn White Skateboarding	80
Shogun 2: Total War	22
Singularity	90
Spec Ops: The Line	35
The Lord of the Rings: War in the North	30
True Crime: Hong Kong	34
World of Warcraft	156
Айон	160
Амнезия: Призрак прошлого	64
Снайпер: Воин-призрак	112
Трансформеры: Битва за Кибертрон	96

РОССИЯ, ИГРЫ, Я. Иван Сапров разбирается в тонкостях отношения государства к компьютерным играм. СТР. 84

ПАМЯТНИКИ ВИРТУАЛЬНОЙ АРХИТЕКТУРЫ. Мы начинаем наш большой рассказ о графических движках. СТР. 130

МАСТЕР ЛОУПОЛИ. В заключительном свитке Мастера художник Crytek Kiev расскажет, как сделать оружие для шутера следующего поколения. СТР. 146

ПОСТЕРЫ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

ЕСЛИ ВЫ ВДРУГ ПОТЕРЯЛИСЬ НА ПРОСТОРАХ «PC ИГР», САМОЕ ВРЕМЯ ЗАГЛЯНУТЬ СЮДА. КАК СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В НАШЕЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНОК, КОМУ И ЗА ЧТО ПРИСУЖДАЮТСЯ НАГРАДЫ И КОГО МЫ ОТПРАВЛЯЕМ ПРЯМИКОМ В МОГИЛУ – ВСЕ ЭТО ВЫ УЗНАЕТЕ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ ПО ДИЗАЙНУ.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

Если вам интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они вам тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ

Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★ ★ ★

На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★ ★ ★ ★ ★

За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Не более.

6.0 – 7.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Замечательный проект. Необычный, интересный. Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Произведение искусства. Образец дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Вы прочитали рецензию в журнале? Тогда скорее вставляйте диск в привод и запускайте видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Это отличный шанс самому попробовать игру.

НАГРАДА

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и общую увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Но все равно обязательно прочитайте рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

usn computers

BLACK VISION AMD

HD ИГРЫ В ОТЛИЧНОМ КАЧЕСТВЕ

USN Dream FX714

с технологией VISION от AMD - Black

Процессор: AMD Phenom™ II X6 1055T (3,20 ГГц, 6 МБ);

Материнская плата: ASUS M4A89GTD PRO на базе чипсета AMD 890GX + SB850

Видеокарта: Sapphire Radeon™ HD 5870, 1 ГБ, GDDR5, 256 бит

БЕСКОМПРОМИССНАЯ ГЕЙМЕРСКАЯ МАШИНА!

Реклама

В магазине компьютерных деликатесов АЙТИ МЕНЮ

www.it-menu.ru | +7 (495) 727-33-55

AMD, логотип стрелка AMD, AMD Phenom и любые их комбинации, ATI, логотип ATI, Radeon являются товарными знаками компании Advanced Micro Devices, Inc.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

MAFIA 2

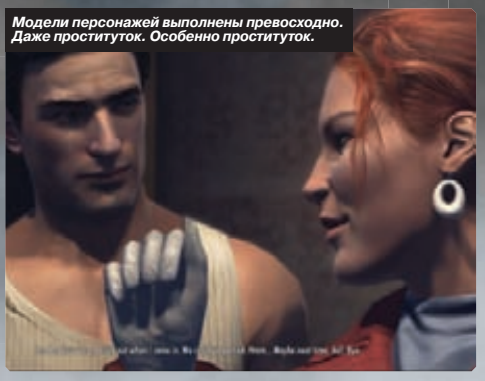
COSA NOSTRA

Длинные плащи и фетровые шляпы, Cadillac Saloon и Ford Thunderbird coupe, помятые выпуски журнала Playboy и безупречные смокинги; едва заметный итальянский акцент. За окном – середина двадцатого века, США. Дым от кубинских сигар плотно заполняет воздух: «Сегодня, Вито, ты вступаешь в общество избранных. С этого момента наша семья значит для тебя даже больше, чем твоя собственная. Повторяй за мной: если я предам наш секрет, то пусть душа моя сгорит в аду, как сгорит этот святой». Три капли крови на бумажную икону, зажигалка Zippo.

На вторую «Мафию» мы молились долгие восемь лет: в последний раз 2K Czech откладывали игру с лаконичной формулировкой «Еще не готова». Бывшие Illusion Softworks (а теперь – чешское отделение 2K Games) все эти годы находились у руля проекта – и это главное, что внушало надежду в успех мероприятия. Но мучительное ожидание, кажется, подходит к концу: сейчас у игры есть вполне четкая дата релиза – 27 августа, а мы отправились в офис российского издателя «1С-СофтКлаб», чтобы насладиться практически законченной версией одной из самых ожидаемых игр года.

Играбельный PC-билд Mafia 2 – тайна за семью печатями. Игра запускается строгим образом через Steam, и только со вставленным лазерным диском SecuRom, после чего нужно ввести еще два пароля, прежде чем игра продемонстрирует

EMPIRE BAY – СБОРНИК ЛУЧШИХ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЕЙ НЬЮ-ЙОРКА, ЧИКАГО И САН-ФРАНЦИСКО. КАК И LOST HEAVEN ИЗ ПЕРВОЙ «МАФИИ», НОВЫЙ ГОРОД ВПЕЧАТЛЯЕТ НЕ МЕНЬШЕ НАСТОЯЩЕГО: ОН ДЫШИТ СВОЕЙ ЭПОХОЙ.



Модели персонажей выполнены превосходно. Даже проституток. Особенно проституток.

главное меню и вызовет подобающий религиозный трепет. Два щелчка мышью, короткая загрузка – и мы уже в заснеженном железнодорожном вокзале города Empire Bay.

ГОРОД-МЕЧТА

Вито Скалетта (Vito Scaletta), 20 лет, холост, сын сицилийского эмигранта – возвращается домой. На дворе конец Второй мировой, войска союзников громят фашистскую Германию, а Вито, благодаря стараниям друга детства Джо Барбары (Joe Barbaro), получает увольнение и отправляется в родной город, чтобы увидеть мать и сестру. Игра начинается с поездки домой на такси, за окном – метель, по радио еле слышно наигрывает джаз. Джо и Вито перебрасываются трогательными репликами, пока мы крутим камеру и разглядываем Empire Bay – сборник лучших достопримечательностей Нью-Йорка, Чикаго и Сан-Франциско. Как и Lost Heaven из первой «Мафии», созданный практически с нуля город впечатляет не меньше настоящего: Empire Bay, что называется, дышит своей эпохой. А когда Вито бежит из машины по направлению к дому, размахивая чемоданом (на заднем плане играют, натурально, Jingle Bells, воздух прорезают американские бомбардировщики и фейерверки) – хочется немедленно влюбиться в игровой мир Mafia 2 и провести в нем остаток жизни.

В «Мафии 2» даже заборы ломаются как-то удивительно подробно: кажется, что вы и заборов-то никогда в жизни не ломали.

МИЛЫЙ ДОМ

По прибытии домой Вито встречает старушку-маму и сестру – их ждет теплый семейный ужин и немедленное предложение остепениться и найти достойную работу (ну да, в доках как раз набирают грузчиков). Но остепениться никак не получается: во дворе сестру Вито уже карaулит человек в черном, один из тех, кого в Америке метко называют loan shark. Оказывается, покойный отец Скалетты задолжал каким-то серьезным людям крупную сумму денег. Единственное, что остается Вито, – обратится к своему другу Джо, который хвастался знакомствами в итальянской мафии...

Но все это будет потом, а сейчас – надо, уж простите, надавать по щам настойчивому кредитору. Система рукопашного боя в Mafia 2 выполнена даже лучше, чем в GTA 4, – даром, что у игры нет волшебного анимационного движка Euphoria. Вместо этого 2K Czech предлагают три кнопки (слабый удар и сильный удар с помощью клавиш мыши, а также блок по удержанию

1 – Система укрытий работает так, словно была в «Мафии» всю жизнь, – то есть предельно органично.

2 – На радаре, как обычно, ничего лишнего: враги, цель миссии и шкала здоровья (которое со временем регенерируется).

3 – Система Nvidia PhysX обеспечивает очень подробные осколки, искры и эффекты частиц.

4 – Напарники тоже умеют пользоваться укрытиями и ведут себя очень правдоподобно.

5 – Почти все бренды в игре вымышленные – Swift Cola или вот Humprey Whiskey, за ящиками от которого прячется Вито.

6 – Дробовик очень хорош на ближних дистанциях, но сейчас придется зайти к противникам с фланга.

«пробела»), складываемые в комбо, и эффектные добивания – когда противник слегка оглушен сокрушительным комбо, самое время пробить с ноги в эффектном слоу-мо.

Сначала Вито останавливается у родителей, но затем переезжает в собственную квартиру.

GRAND THEFT AUTO

Тем временем у Джо уже есть для нас первое задание – специалист по ворованным автомобилям Майк просит аккуратно угнать нужный экземпляр из-под носа у банды зарвавшихся негров. Но прежде чем отправиться на дело, мы зайдем в гости к еще одному приятелю Барбаро, чтобы запастись отмычками и вооружением, – здесь же покажут, как работает мини-игра по взлому замков: очень похоже на The Elder Scrolls IV: Oblivion, но с меньшим риском для собственных нервов. Добравшись до автомобиля (который заметно припорошило снегом – 2K Czech верны своей любви к мельчайшим деталям), можно задействовать отмычку, а можно и просто разбить локтем стекло и открыть дверь изнутри – в любом случае негры поднимут тревогу («Кстати, никто не в курсе откуда у негров такая крутая машина?» – спросит потом Джо. – «Да украли наверное», – объяснит Майк) и придется опробовать боевую систему игры. Все предельно похоже на Gears of War: по нажатию на «пробел» Вито бросается в укрытие, выныривает из-за него, чтобы сделать несколько прицельных выстрелов, и прячется обратно для перезарядки. При игре с геймпада (PC-версия поддерживает два способа управления, мы опробовали оба) игра слегка помогает целиться, зато любители классического мышеуправления смогут более изящно раздавать «хэдшоты». Система укрытий хорошо сбалансирована – у врагов всегда численное преимущество, поэтому на открытом простран-

стве у Вито мало шансов продержаться и пять секунд. Другое дело, что обладание Томми-ганом сильно меняет ситуацию, но не будем забегать вперед.

HIT & RUN

Угнав машину, мы попадаем под вооруженное преследование – здесь же можно опробовать старую-новую систему внимания полиции. Вообще, в «Мафии 2» в этом плане мало что изменилось по сравнению с первой частью – отдельной кнопкой включается ограничитель скорости (за превышение по-прежнему штрафуют), этой же кнопкой он успешно выключается: когда на хвосте отряд злых негров, как-то немного не до него. Враги высовываются из машины и стреляют по нам из револьвера, на шум быстро приезжает полиция и начинает гнаться не за нами, а за нашими преследователями! Мы останавливаемся (негры и полицейские выбегают из машин) и спокойно ждем, чем закончится эта история, – а заканчивается она полной и окончательной победой представителей закона. Хочется воскликнуть: «Боже, храни Америку!» Ну или хотя бы полицию города Эмпайр Бэй. Вообще, непонятно, насколько часто игра будет таким образом играть сама в себя, – но непредусмотренный сценарием случай налицо.

Первое, что хочется сделать в Mafia 2, – купить роскошный плащ и шляпу, чтобы выглядеть подобающе.

РАБОТА ТАКАЯ

Полицейские в Mafia 2 вообще святые люди. Нарушив правила дорожного движения в их присутствии (превышение скорости, езда на красный свет, столкновение с трафиком), достаточно заплатить пятьдесят долларов штрафа и выслушать короткую нотацию. С более серьезными нарушениями закона (значок наручников) решить проблему можно взяткой (сто долларов, из положения стоя на коленях и с поднятыми руками), ну а если уж вас объявили в розыск (значок пистолета), то здесь придется попотеть – переодеться, сменить у машины номера и вести себя как можно более благопристойно.

Кстати, сменой номеров (можно самостоятельно выбрать сочетание букв и цифр!) услуги местных автомастерских не ограничиваются: доступен и небольшой тюнинг, и перекраска, и ремонт поврежденного автомобиля – все как в жизни и все за отдельную плату. Если машина сломалась где-нибудь в лесу, то можно открыть капот и попробовать починить ее самостоятельно, только есть вероятность, что надолго такого ремонта вряд ли хватит.

В любом случае, просто так сменить авто не получится – слишком сильное чувство привязанности возникает к каждой новой (и неизменно красивой) машине. Никаких реальных марок в игре, конечно, нет, но разработчики не просто вдохновлялись существующими образцами – здесь много дословных цитат, как и в случае с городом. Мы, в общем-то, ни капли не против: машины в Mafia 2 выглядят изумительно.

FAST FORWARD

Криминальная карьера Вито продолжается в следующей миссии, где наш новый (и, судя по всему, уже достаточно хороший) знакомый Лука Гурино (Luca Gurino), аккуратно вытирая салфеткой рот и ковыряя мясо высокополигональной вилкой, лениво объясняет суть следующего задания.

ВПЕРЕДИ ПЛАНЕТЫ ВСЕЙ

Первая «Мафия» сначала вышла на ПК, а уже затем была портирована на консоли – с заметно худшей графикой, отчасти поэтому консольные версии собрали не самые высокие оценки игровой прессы. Со второй частью ситуация иная: игра одновременно выходит на PC, Xbox 360 и PlayStation 3, но уже с самого начала было ясно, какой платформе достанется лучшая версия, – разработчики не стали скрывать, что на ПК графика будет лучше. Совсем недавно была анонсирована поддержка технологий Nvidia PhysX и 3D Vision – первая в представлении не нуждается и обеспечивает реалистичное поведение тканей, дыма, мелких частиц, а также красивые взрывы. Вторая добавляет в «Мафию 2» (а также еще в три сотни игр) поддержку стереоскопического 3D – правда, для этого придется раскошелиться на новый монитор с поддержкой 120-герцовой развертки (8-10 тысяч рублей), набор из инфракрасного приемника и 3D-очков (6 тысяч рублей) и суперкомпьютер, способный просчитывать сразу две картинки из игры – для правого и левого глаза соответственно (около 50 тысяч рублей). В нашем случае игра демонстрировалась на машине с двумя видеокартами Nvidia GeForce GTX 480 и четырехъядерным процессором Intel Core i7 – и, субъективно, полученный эффект объема едва ли стоил потраченных на него денег и технических средств.

«Я очень впечатлен, как вы, ребята, сработали в прошлый раз. Думаю, пора вывести наши отношения на новый уровень. Речь идет о том, чтобы убрать кое-кого с дороги… Вы понимаете, о чем я?» Вито и не думает смущаться: он убивал людей на войне, но Лука перебивает: «Нет, это не то. Те люди, фрицы, они были *плохими парнями*. Сейчас все совсем по-другому». На лицах наших друзей нет ни капли сомнения: «Ну… И кто же этот счастливчик?» «Счастливчиком» оказывается толстый неприятный человек в шляпе из трейлера игры – но прежде чем изрешетить беднягу пулями, нужно найти к нему особый подход: жертва тщательно охраняется, поэтому Лука предлагает задействовать «тяжелую артиллерию» и дает нам адрес одного ветерана, который сможет обеспечить необходимым оружием. Подготовка к миссии начинается: мы находим необходимый подвал, где оказывается целый склад военных боеприпасов. Колоритный одноглазый ветеран Генри, узнав о нашем военном прошлом, затевает долгую беседу, но наконец отпускает, снабдив огромным немецким автоматом MG42, – здесь, кстати, в очередной раз можно сойти с ума от уровня проработки игры. В магазине Генри (сюда, несомненно, можно будет вернуться для новых покупок) просто тысячи мелких деталей: патроны, обоймы и снаряды на полках, ружья и винтовки – все безупречно прорисовано и детализировано. После разговора мы будем собственноручно затаскивать ящик с винтовкой в машину – никаких хитростей вроде «черного экрана» и телепортации в машину, все придется делать самому. Финальная перестрелка миссии, с помощью установленной в оконном проеме MG42 – звездный час системы PhysX, вживленной в ПК-версию игры: стекла бьются, машины феерическим образом взрываются, разбрасывая пешеходов в разные стороны, в воздухе находятся сотни мельчайших частиц и осколков; игра удивительным образом отказывается тормозить. Там же нам впервые дадут культовый автомат Томпсона, который крошит штукатурку с ужасающей скоростью и вообще не вызывает никаких лишних вопросов – это символ эпохи, универсальное решение всех проблем.

Взрывы выглядят прекрасно, но еще лучше смотрятся их последствия.

В ПЯТИДЕСЯТЫЕ

Последний сюжетный поворот, о котором необходимо сказать, – это кардинальная смена времени действия игры. На середине игры Вито попадет в тюрьму, где проведет приличный срок – достаточный, чтобы снег 40-х готов сменился ярким солнцем 50-х, город оброс совершенно новыми подробностями, а по улицам начали ездить другие автомобили и ходить по-новому одетые люди. Вито как раз собирается пройти обряд посвящения в Семью, стать тем самым Maid Man – для этого его и вытащили из тюрьмы добрые друзья и будущие родственники. Первое задание после посвящения: выследить и убить одного важного сюжетного персонажа (постараемся обойтись без спойлеров). Неторопливое преследование Человека в Смокинге по залитым солнцам улицам, благодаря чудесному ограничителю скорости, превращается в приятное путешествие по Empire Bay и его окрестностям – наконец, подъехав к какому-то заводу, наша цель выходит из машины, и придется найти способ пробраться внутрь.

Детализация интерьеров просто невероятная, и никаких подзагрузок между улицей и помещением.

В ЛЮБОЙ МОМЕНТ МОЖНО БРОСИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ И ОТПРАВИТЬСЯ КУДА-НИБУДЬ В ГОРОД: ОН АБСОЛЮТНО ЖИВОЙ, И В НЕМ ЕСТЬ СОТНИ ИНТЕРЕСНЕЙШИХ МЕСТ – ОТ МАГАЗИНОВ ОДЕЖДЫ И ЗАБЕГАЛОВОК ДО ДОРОГИХ РЕСТОРАНОВ.

Тут игра неожиданно превращается в самый настоящий стелс-экшн: мы карабкаемся по каким-то трубам, попадаем в канализацию (где Вито сразу же немилосердно заливает промышленными отходами) и наконец-то пробираемся внутрь фабрики, которая оказывается мясным комбинатом. Здесь в заложниках держат наших друзей – их нужно освободить, а предателя – покарать, для чего придется прятаться за углами, аккуратно вырубать охранников и мясников и даже перетаскивать трупы (!). Стелс работает очень просто: есть шкала видимости (та же самая, что и у полиции), и если вам кажется, что охранник вас не видит, то, скорее всего, так оно и есть.

ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ

Вообще, Mafia 2 очень своеобразно устроена структурно – как будто в противовес GTA здесь нет тысячи дополнительных миссий, нет и заданий, которые можно выполнять в произвольном порядке. Иными словами, это игра с открытым миром, которой, в общем-то, и не требуется – так, роскошная декорация для криминальной драмы. В любой момент можно бросить выполнение миссии и отправиться куда-нибудь в город: он абсолютно живой, и в нем есть сотни интереснейших мест – от магазинов одежды и забегаловок до дорогих ресторанов. Но сам сюжет настолько тесно вплетен в мир игры, что отвлекаться не хочется практически ни на что.

В последней демонстрационной миссии Вито просыпается уже в собственном небольшом домике, открывает бутылку «Колы» из холодильника, листает журналы и зевая отвечает на телефонный звонок, где его уже просят подъехать и «решить некоторые вопросы». Одевшись в свой лучший плащ, мы отправляемся на брифинг – на сей раз дело затеяно грандиозное: взорвать целый этаж Гранд-отеля, уничтожив практически всю конкурирующую мафиозную семью. Эту миссию мы уже частично видели в трейлере несколько лет назад (его до сих пор можно найти в Интернете), но с тех пор очень многое изменилось. Так, полностью переделано начало задания: Джо Барбара выступает организатором плана, а Вито постоянно подкалывает его – с каких это пор ты здесь стал самым умным, приятель? Наш «шофер для побега», знакомый пацан с района, очень смешно волнуется и лезет не в свое дело, затем герои пробираются в отель под видом уборщиков, приклеивая себе накладные усы («Ты издеваешься?» – «Нас тут все знают! Нужно быть незаметными!»). Незаметным действительно быть не помешает: если долго мозолить глаза почтенным членам Семьи, то Вито быстро разоблачат, поэтому для маскировки приходится мыть полы, оттирая с них (разумеется) кровь, оставшуюся здесь после какой-то дежурной гангстерской разборки. Установив динамит и взорвав комнату для совещаний, герои выясняют, что план сработал не до конца: многие мафиози выжили, и придется довершать дело собственными руками. Здесь особенно интересно работают система укрытий и разрушаемое окружение – можно прятаться за опрокинутыми столами, но эти же самые столы спокойно могут разлететься в щепки.

Рукопашный бой здесь быстрый и очень зрелищный.

Ограничитель скорости, кажется, сделан для того, чтобы можно было как следует рассмотреть город во всех подробностях.

В игре есть возможность заправлять машину – милая деталь, правда недостатка в бензине мы ни разу не замечали.

ПАРАДИЗ

Mafia 2 прекрасно детализирована почти в каждом аспекте: будь то графика, или дизайн уровней, или события во время миссий, которые сменяются с космической быстротой. Если подумать, то со времен игры 2002 года мало что изменилось в глобальном смысле – сохранился и правильно переданный дух эпохи (разве что сама эпоха сменилась), и невероятного качества сюжет и диалоги (интересный момент заключается в том, что разработчики родом из Чехии, поэтому обладают нужным уровнем отстраненности от материала). Да, в технических аспектах Mafia 2 на высоте: она определенно является самой красивой open-world игрой на сегодняшний день, а PC-версия оставляет консольные далеко позади: здесь лучше текстуры, модели, тени и освещение, здесь есть PhysX и поддержка стереоскопического 3D. Безупречный саундтрек и озвучка снимают все оставшиеся вопросы (в машинах появилось радио!) – все будет хорошо, восемь лет ожидания не пропали даром. «Мафия 2» все-таки выйдет, и получится она именно такой, какой и должна получиться: идеальным продолжением легендарной игры про cosa nostra.

Автор:
Анатолий Сонин

РЕПОРТАЖ С E3

Добро пожаловать на главную выставку года! В 2010-м организаторы E3 снова увеличили масштаб мероприятия – мы еле успели опробовать все новинки, хотя смотрели (вот вам крест!) только игры для PC (ну и немножко новых «Соников», нельзя было пройти мимо). Все главные хиты были играбельными, все с огромными очередями и с людьми, которые по полчаса не отходят от стенда (мы были в их числе). PC-гейминг в очередной раз опроверг слухи о своей смерти: мультиплатформенных игр становится все больше, выходят эксклюзивы (правда, чаще всего в виде MMO). Подробности читайте на следующих страницах.

01 **Kane & Lynch 2: Dog Days (Square Enix).** стр. 32

02 **Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned (Disney Interactive Studios).** стр. 24

03 **Call of Duty: Black Ops (Activision).** стр. 26

04 **F.3.A.R. (Warner Bros. Interactive).** стр. 31

05 **Shogun 2: Total War (SEGA).** стр. 22

06 **Mafia 2 (2K Games).** стр. 8

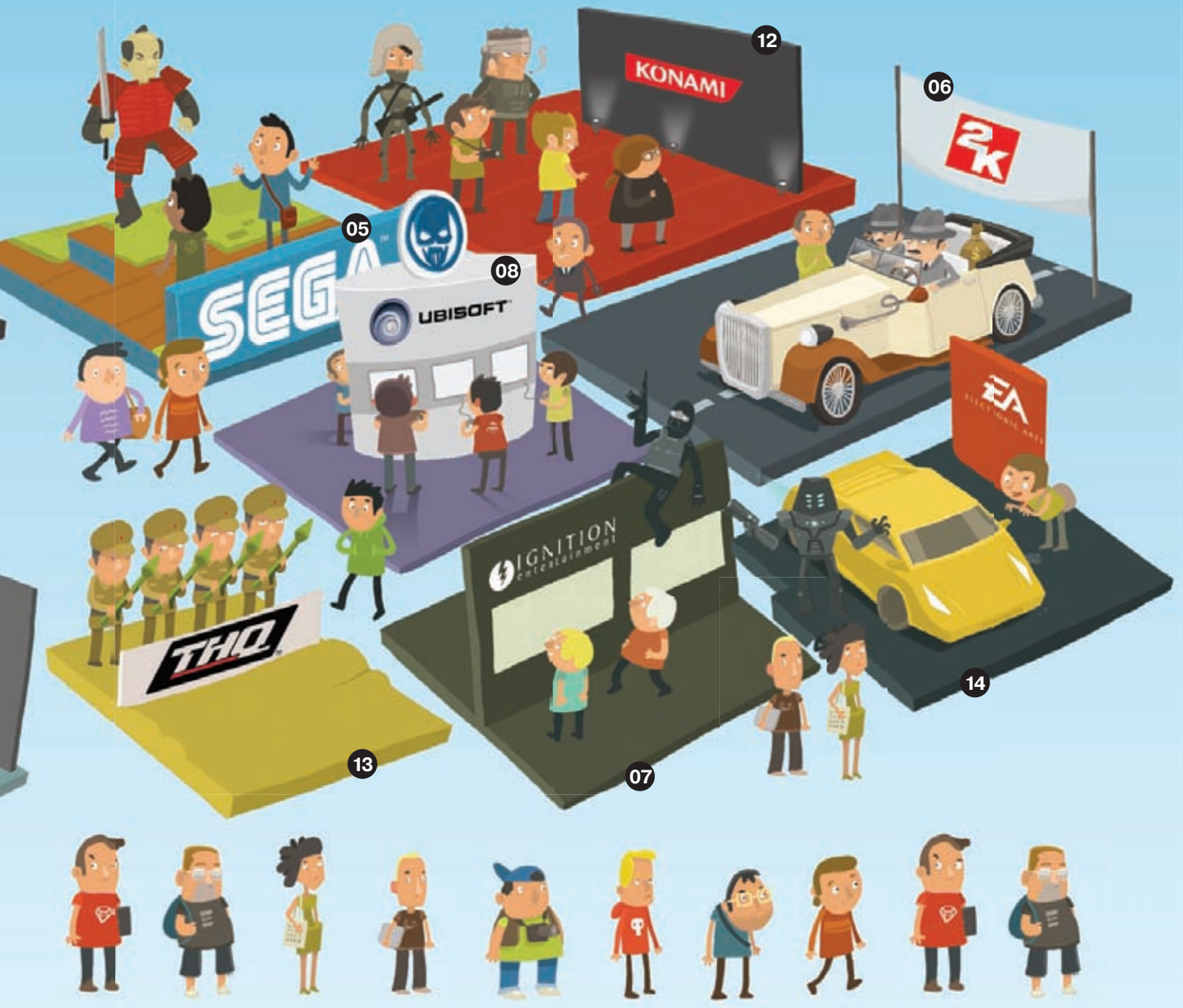
07 **Blacklight: Tango Down (Ignition).** стр. 78

08 **Ghost Recon: Future Soldier (Ubisoft).** стр. 29

09 **F1 2010 (Microsoft).** Поиграл пару заездов, твердо могу сказать только следующее: действительно очень красиво, действительно чувствуется специфика спорта – машины невероятно быстрые, пейзаж мелькает как в старых играх про Соника. Казуальным геймерам это точно понравится, а фанатам… фанаты пусть разбираются сами.

10 **Lost Planet 2 (Capcom).** «А разве она выходит на ПК?», – спрашиваем мы у людей из Capcom. Те смотрят на нас как на идиотов: «Ну конечно выходит». Ага, это был, значит, официальный анонс. Да что нам анонс – я уже поиграл в Lost Planet 2 именно что на компьютере, через клавиатуру. В настройках поковыряться мне не разрешили, поэтому оценить уровень оптимизации я не смог, но управление вроде неплохое. Ну а сама игра, понятное дело, выглядит приятно – это кооперативный экшн с роботами, гигантскими жуками и вообще очень японским духом.

11 **Fallout New Vegas (Bethesda Softworks).** Подошел к консолям New Vegas с трепетом, ушел разочарованный – все эти квесты я уже видел, а вы читали о них в позапрошлом номере. Зато получилось чуть-чуть погулять



по самому Вегасу: действительно, стриптиз-клубы, казино, дорогие гостиницы – все работает, даже поиграть на деньги можно.

12 **Metal Gear Solid Rising (Konami).** Одна из немногих новинок Konami, для которой заявлена PC-версия. В играбельной форме Rising на выставке не было: всего-то показали новый трейлер. Фанатов (например, меня) он разочаровал: намеков на умный сюжет нету, Райден почему-то злой и совсем не депрессивный (а какой без этого Metal Gear?), а в геймплее главной механикой должно стать умение замедлять время и разрубать врага по выбранной линии: хотите поперек, хотите вдоль, хотите под 32 градуса. Вот только, дорогие дизайнеры, мы такое уже видели в консольной игре Afro Samurai, – нисколько не впечатлены. Ну, другого Metal Gear Solid на PC все равно не ожидается, нам ли привередничать.

13 **Homefront (THQ).** В том году игру мы называли продолжателем дела Half-Life 2. Картинка атмосферная, скрипты повсюду, но малозаметны, сюжет… странный (с корейцами всегда странный сюжет). В этом году проект рекламируют в каждой американской подворотне: это, похоже, один из главных релизов THQ. Вот и славно.

14 **Dead Space 2 (Electronic Arts).** После Лондона я игру невзлюбил, но тут она показала себя с лучшей стороны. Во-первых, увидели эпохальную сюжетную сценку с гигантским боссом и высасыванием Кларка в открытый космос (очень здорово снято, совсем не ожидал), во-вторых, впервые продемонстрировали полет в невесомости – там действительно можно свободно ориентироваться. Теперь ясно видно, что игра выйдет куда динамичней предшественницы.

ТОЛПА 90%

RAGE

Кажется, как раз эти бандиты разговаривали с британским акцентом.

«Вы не из Bethesda случайно?» – спрашивает у меня продавщица в американском игровом магазине. Хм, свитер с надписью “Bethesda” наводит людей на очевидные мысли. «Нет, это мне на E3 дали», – отвечаю. «А-а-а, мы просто тоже все ходили на E3, а у Bethesda стенд был закрыт для обычных посетителей. Жалко, там ведь RAGE – у нас столько предзаказов на нее, это сейчас, наверное, самый ожидаемый шутер».

Осталось только удивиться – кто бы мог подумать, что новую игру от авторов Doom и Quake ждут даже в консольной Америке. И ведь не зря ждут: на выставке проект был одним из самых интересных. У нас теперь есть серьезное подозрение, что это будет лучший шутер последних лет пяти. Поиграть в RAGE журналистам пока не давали, нас вместо этого заводили в темную комнатку, где минут тридцать играл один из разработчиков.

Для начала отметим очевидное: нет, здесь нет гениальной графики. Обидно, что в этот раз Кармак прорыва не совершил и гениального движка не изобрел, но у RAGE концепция другая. RAGE пытается быть игрой идеальной, тут каждый пейзаж захватывает дух, каждое оружие разжигает воображение. Это продукт в духе Blizzard или Apple – он идеально выдержан в своей стилистике, выглядит, звучит и играется ровно так, как нужно. Все на своем месте, все выверено до сантиметра.

Сюжет игры, если кто не в курсе, закидывает нас в постапокалиптическое будущее: главный герой вылезает из убежища и видит вместо родных пейзажей выжженную землю, а вместо сограждан – мутантов и безжалостных бандитов. Кто сказал Fallout 3? Никакой связи, уверяют нас авторы: разработка RAGE началась еще до релиза обновленного Fallout.

Мир будет открытый, исследовать его позволят как на своих двоих, так и за рулем авто – причем сесть в машину разрешают всегда, для этого нет каких-то специальных уровней. Пустынные пейзажи в RAGE смотрятся неизменно уныло, а вот в городах картинка расцветает: на каждом квадратном метре тут если не достопримечательность, то какой-нибудь колоритный персонаж, если не слышен интересный разговор, то хотя бы играет занятная

Это не какой-то постановочный скриншот, а типичная картина для города RAGE: поверните голову, и на экране будет такая же невероятная концентрация занятных штук, мелких деталей и колоритных персонажей.

ЖАНР: Action
РАЗРАБОТЧИК: id Software
ДАТА ВЫХОДА: 2011

Враги те еще акробаты: лазают через заборы, отталкиваются от стен и разве что двойной прыжок еще не освоили.

песня в искореженном музыкальном автомате. На таких локациях RAGE вдруг забывает о своей начинке шутера и заставляет вас гулять по переулкам, общаться с людьми (которые, кстати, очень помультяшному анимированы), закупаться оборудованием, подкручивать в гараже свой драндулет и брать квесты.

Ну а на заданиях все уже вполне традиционно: вот вам дробовик, вот бандиты, счастливого пути. Парочка сюрпризов найдется в арсенале: главный герой умеет бросать заостренный бумеранг (которым очень удобно отсекать головы), использовать мобильные турели на ножках (которые похожи на металлических пауков с автоматами) и, например, запускать на уровень радиоуправляемую машинку с прилепленной сверху бомбой. А еще у него есть арбалет, а в него можно вставить стрелы, по которым бежит электричество. Найдите врагов, вставших в лужице, прицельтесь из такой пушки в воду и… ну, мы все проходили BioShock.

Разработчики играют дальше, а мы глядим – на бои с бандитами в подземных туннелях, на перестрелки в каких-то обветшалых заброшенных зданиях. Как и в городах, тут чувствуется огромное внимание к деталям, масса проработанных мелочей. Даже ИИ в кои-то веки не кажется круглым балбесом, враги ловко двигаются и прыгают через ограждения, не делают лишних движений и просто очень приятно анимированы. А еще они говорят поразному: у каждой группировки бандитов, поясняют разработчики, будет свой сленг и свой стиль. Нам, например, встретились какие-то головорезы-британцы – по крайней мере, речь у них была с акцентом.

Под конец разработчики загрузили уровень в разрушенном мегаполисе, с небоскребами, заваленными друг на друга как домино. Сначала из-за углов на нас полезли рядовые мутанты, затем проделал дырку в стене трехметровый гигант с гранатометом… И лишь после его смерти мы увидели настоящего босса – огромное чудовище размером с десятиэтажку. Тут экран эффектно затемнился, а игру выключили.

Всем, кто ждет от RAGE какой-то технической революции, советую разочароваться заранее – нового уровня в графике не будет. А вот просто один из лучших шутеров десятилетия мы имеем все шансы получить.

Если кто-то сомневался – да, на машинах будет оружие.

Прорыва в графике нет, но от конкурентов RAGE явно не отстанет по качеству картинки.

ТОЛПА 50%

SHOGUN 2: TOTAL WAR

«Допустим, у вас есть ребенок – ему десять лет, и вырос он совсем не таким, как вам хотелось бы. Так вот, представьте, что вы можете вернуться во времени и воспитать этого ребенка заново, чтобы помочь ему полностью реализоваться, – неужели вы не используете такой шанс? Вот и мы отказаться не смогли», – так витиевато объяснили нам причины создания сиквела авторы Shogun 2. В первый же день E3 мы пришли к ним на закрытый показ и посмотрели живой геймплей.

Началась демонстрация с рассказа о художественной стороне Shogun 2. Все эти старомодные картинки в японском стиле рисовались, оказывается, штатными художниками студии, а не какими-нибудь приглашенными азиатами, да и музыка писалась давно знакомыми людьми – за нее отвечает тот же композитор, что и в первом Shogun. Те, кто желает поглубже окунуться в самурайскую атмосферу, смогут переключить озвучку и заставить всех генералов, самураев и просто рядовых вояк разговаривать на чистом японском, с субтитрами внизу экрана. Очень приятная мелочь, The Creative Assembly, спасибо.

После небольшого рассказа об игре нам дают увидеть сам геймплей – не верится, что это сделано на движке Empire. Ночь, ливень, на заднем плане возвышается замок – сразу видно, уровень подобрался специально для демонстрации. Обновленный движок здесь показывает все свои прелести: вода в лужах переливается под лунным светом, по ней идет рябь от дождя, с крыш льются струи. Да и воины хороши как никогда: во-первых, в этот раз у каждого из них аж по 1000 полигонов, во-вторых, нужно очень постараться, чтобы сделать самураев некрасивыми.

Красотища! То ли самураи и японские замки на нас так действуют, то ли движок действительно хорошо переработали.

Авторы обращают наше внимание на крепость сзади: «В этот раз мы туда не пойдем, – говорят они, – но вообще осады будут одним из самых оригинальных элементов Shogun 2». Японцы же строили замки совсем не так, как европейцы, они у них многоуровневые, с массой стен и проходов – атакующей армии тут нужно не просто пробить внешнюю стену и вырезать всех внутри, придется захватывать зоны крепости поэтапно, проходя от одного ее сектора к другому. Плюс замков будет три разных вида: обыкновенный, горный и прибрежный, у каждого, притом, три уровня развития.

Закончив отвлекаться, разработчики переходят, собственно, к бою: наши самураи, лучники, конница и копейщики сражаются с примерно такой же армией врага. Как не трудно догадаться, тут никаких принципиальных изменений нет – их не было толком

ЖАНР:
Strategy
РАЗРАБОТЧИК:
The Creative Assembly
ДАТА ВЫХОДА:
2011 год

Японская местность окажется, говорят, очень холмистой.

и со времен первого Shogun. Разве что картинка, опять же, очень качественная: для захвата анимации боев, поясняют авторы, специально привлекали профессионалов из британской ассоциации кендо. Разбив минут за пять войско врага, разработчики запускают другой уровень, морской. И вот баталии на воде уже серьезно изменятся. Приятно, что они вообще есть – это тоже в некоторой степени нововведение, потому как в оригинальном Shogun их еще не придумали. В отличие от Empire, тут бои будут проходить в прибрежных водах, а управляться морские юниты станут так же, как наземные. Нам даже показали уровень, где бой идет одновременно и на суше, и на море – вот только авторы не обещают, что в финальную версию такие эпизоды попадут. Ну и сами судна окажутся, конечно, совершенно иными – японцы строили их по своим принципам и ориентировались именно на мелководье. Потому мы и не сможем далеко от острова отплыть: земля всегда будет маячить на горизонте.

Но если мы до континента не доберемся, то с континента вполне себе доберутся до нас: какие-то иностранные гости будут нести свою веру, а какие-то, например, продавать огнестрельное оружие. Играть, правда, можно только за японцев: на выбор предоставляется девять кланов, у каждого свой лидер и своя стартовая территория. Масштаб событий уменьшился, но игру сокращать не собираются: она должна выйти не короче Empire.

Наконец, последней оригинальностью Shogun 2 обещают стать юниты-герои. Они воспитываются в додзе «легендарного» уровня и являются, по сюжету, основателями или просто мастерами каких-то школ боевых искусств. Будут среди них и реальные личности – Миямото Мусаси, например. Герои ходят по полю со своими приспешниками, они обладают спецумениями и достаточно сильны, чтобы удержать большую армию врага. Но на каждую додзе отводится лишь один герой, и только после его смерти можно воспитать следующего.

Перед презентацией мы планировали задать разработчикам много каверзных вопросов о том, не задержался ли сериал в развитии, не пора ли менять геймплей или усложнять ИИ. Но после демонстрации все опасения развеялись: игра потрясающе выглядит, а нового в ней более чем достаточно. Хотя ИИ доработать все равно не помешает.

На одной картинке и морские юниты, и наземные, и даже замок. Авторы, правда, не гарантируют, что в финальной игре будут такие же эпизоды.

ТОЛПА 30%

PIRATES OF THE CARIBBEAN: ARMADA OF THE DAMNED

Пейзаж обрабатывается совершенно честно: по всем этим горам мы только что сами карабкались.

ЖАНР: Action
РАЗРАБОТЧИК: Propaganda Games
ДАТА ВЫХОДА: конец 2010 года

Armada of the Damned получает от нас приз «Лучшая игра E3 2010, на которую всем было наплевать». На показ «пиратов» журналисты плелись с унылыми лицами, да и стенд Disney с Микки-Маусами и «Историями игрушек» оптимизма внушить и не пытался. Первые минуты пять люди смотрели игру со скукой в глазах, но постепенно брови поднимались все выше, и под конец разработчиков заваливали вопросами. Это такой же «тихий хит», как и Hunted, только за «пиратами» стоит известный сериал (тот, который с Джонни Деппом, если вы вдруг сомневаетесь), так что перед релизом игру наверняка окружат массивной рекламной кампанией. И рекламы Armada of the Damned заслуживает. С нами главный дизайнер и директор игры – они демонстрируют демку, а иногда передают геймпад журналистам, чтобы показать: да, оно уже работает и уже играется. Сначала нам предлагают выбрать тип персонажа – легендарного пирата-героя или изгнанника, которого все боятся. Мы, конечно, берем злодея. Это решение нужно принять еще до начала кампании: два вида персонажей будут делить общий глобальный сюжет, но к ним по-разному станут относиться, они встретят различных персонажей и получат уникальные наборы умений. Так, у легендарных пиратов навыки завязаны на ловкости и мастерском владении мечом, у изгнанников – на сверхъестественных способностях. Наш злодей, например, умел проклинать врагов – после этого противники становились уязвимыми для особых атак. И не удивляйтесь наличию в мире «пиратов» волшебства – все же фильмы смотрели, все помнят, как много там было чародейства. Кстати, события игры канонические, но развиваются задолго до истории кинотрилогии. Знакомых персонажей мы вряд ли увидим, а вот старые локации точно посетим.
В предложенной демке мы высадились на тропическом острове, здорово напоминающем локацию из начала второго фильма. Игра тут неожиданно предстала экш-

Стилистика немного мультяшная, но игра очень богато детализирована.

Герой освоил главное: позу с постера кинотрилогии.

ном: мы в реальном времени отбиваемся от проклятых аборигенов с помощью меча (легкая атака, тяжелая атака – как обычно), пистолета и огромного якоря за спиной – он используется в самых мощных комбо. Да, оружие можно будет улучшать и менять, но набор меч/пистолет/средство для добивания останется до самого финала. Перекаты, блоки, контратаки, захваты, QTE – все это тоже есть, у God of War позаимствовали все, что положено. Но закавыка в том, что Armada of the Damned – не просто экшн.

Мы пробиваемся через врагов и доходим до старейшины деревни, где вдруг начинается осмысленный диалог с выбором реплик в духе Mass Effect. Из разговора мы узнаем об источнике проклятия островитян – статуэтке, спрятанной в подземелье неподалеку. Отправляемся, зачищаем, находим. Нас опять встречают ролевые фрагменты: можно либо уничтожить статуэтку и спасти народ, либо украсть ее и продать, но тогда аборигены навсегда останутся прокляты. Мы выбираем первый вариант, а разработчики комментируют: на этот остров, как и на любую локацию Armada of the Damned, вы всегда сможете вернуться, поэтому выбор еще аукнется.

Злого персонажа всегда можно узнать по осанке, цвету кожи и ржавому якорю за спиной.

Мир в игре открытый: вы плаваете по морю на своем корабле, можете остановиться в любом порту и высадиться на любом архипелаге. Воды тут, конечно, неспокойные – придется сражаться как минимум с другими пиратами, авось и парочку морских чудовищ увидим. И как любой пират, вы сможете грабить мирные суда: соответствуйте роли, творите беспредел, убивайте и воруйте. Свой корабль по ходу кампании придется менять и развивать, а команду для него – подбирать лично. От ее состава зависит ассортимент навыков, доступных в морских баталиях. Самого персонажа тоже позволят прокачивать: из убитых злодеев выпадают очки опыта, а потратить их можно на изучение полезных умений.

Для полного счастья лично нам не хватает только двух вещей: саундтрека от Ханса Циммера и возможности встать за штурвал «Летучего голландца» – хотя чем черт не шутит, могут ведь еще анонсировать.

Пираты дерутся, как известно, не столько с монстрами и мутантами, сколько с солдатами и стражниками.

Даже во время морских баталий вы смотрите на мир из-за спины своего героя – он стоит за штурвалом, а вокруг снуют его товарищи.

ТОЛПА 100%

CALL OF DUTY: BLACK OPS

И в заснеженных горах, и в тропическом Лаосе – везде наши враги говорят по-русски.

Black Ops – выпуск знаковый, исторически важный. Это первая игра Call of Duty, которая создается после ухода основателей сериала Infinity Ward. Именно здесь и сейчас вторая студия, Treyarch, должна нам показать, способна ли она продолжить эстафету. Это определит будущее линейки.

Разработчики, видимо, отлично понимали свое положение, а потому и на закрытом показе игры даже слишком сильно старались нас ублажить: за одну демонстрацию раз пять поменялся стиль геймплея, герои и сеттинг – будто бы это не шутер, а какой-нибудь набор военных мини-игр. Хотя не будем лукавить: Call of Duty уже давно превратился в первоклассный набор сюжетных мини-игр, разбавленных перестрелками (я этого не говорил!)

Начинается показ с неожиданного: март 1968 года, Калифорния. Мы – пилот, который забирается в кабину своего самолета. Машем ручкой провожающим, залезаем на положенное место, хватаемся за штурвал, тянем и взлетаем – все это протекает с минимальным участием игрока, но смотрится очень здорово. Такими моментами Call of Duty всегда и славилась.

Вдруг камера вылетает из тела пилота и передает нам роль второго человека на борту, оператора систем вооружения, который через особый прибор смотрит вниз, на землю. И уже тут нам дают какой-никакой контроль: крутим рукоятки прибора и исследуем территорию внизу, как в какой-нибудь RTS, буквально с высоты птичьего полета. Далее происходит еще более интересное – через этот интерфейс нас заставляют управлять отрядом бойцов на земле. Куда вы ткнете, туда они и бегут, натурально как в стратегии. Но только мы успеваем провести солдат через первый дом, как случается очередная метаморфоза: непоседливая камера спускается в голову одного из солдат на земле. Вокруг снег, мы со своим отрядом тихонько крадемся между неприятелями. Причем крадемся таким же образом, как и в других играх сериала – выполняя каждый приказ лидера. Сказал стрелять – стреляем, сказал лежать – лежим. В шпионском деле помогает и новый вид оружия: бесшумный арбалет. Он оказывается полезен и после того, как враги нас обнаруживают, толь-

Игра всюду выглядит абсолютно шикарно, но вот взрывы можно было сделать и покрасивей. Тем более что иногда они заполняют собой весь экран.

ЖАНР: First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК: Treyarch
ДАТА ВЫХОДА: 9 ноября 2010

ко теперь стоит переключиться на специальные стрелы с бомбами. Они приклеиваются к неприятелю, пищат пару секунд и красочно разрываются. Кстати, с расчлененкой пока непонятно: мы ее не видели, но в трейлере она была.

Парадоксально, но именно тут начинается самый скучный этап демо. Игра уже не подсовывает мини-игр, не пытается поразить удивительными пейзажами (а в заснеженных горах все действительно очень красиво), она просто дает толпу врагов и оружие соответствующей убойной силы. Механика-то стрельбы не изменилась, все работает как надо, просто избаловали нас авторы таким разнообразием. Уровень заканчивается, когда герои решают ретироваться и прыгают с обрыва, – надо думать, у них есть парашюты, хотя нам таких деталей не показали.

Но это был еще не конец демонстрации, дальше нас ждал эпизод в тропическом Лаосе. И опять удивительный контраст: не только во внешнем виде уровня, но и в геймплее – за пару минут герой с напарником уводят у врагов боевой вертолет и взмывают на нем в небо. Причем взлетают не абы как: они медленно садятся в кабину, секунд 20 крутят разные рычажки, о чем-то между собой переговариваются – это не GTA, тут любят посмаковать важные моменты. А зато дальше начинается как раз GTA: дают не только палить из пулемета и запускать ракеты, но свободно управлять полетом. Хотя, признаться, особой свободы не чувствуется: локация все же строго ограничена горами, тут особо и не полетаешь. Но, да, выглядит все это грандиозно: от ваших ракет взрывы получаются таких гигантских размеров, что невольно вспоминаешь «Апокалипсис сегодня». Мы крушим мосты, уничтожаем деревушки, даже сходимся в бою с другим вертолетом – из-за невообразимой концентрации экшна игра уже начинает выглядеть немного карикатурно: не так мы себе представляли войны конца 60-х.

Несмотря на некоторый перебор в финале, впечатления от демонстрации остаются только положительные. Treyarch доказали, что они способны и в одиночку справиться с сериалом. И теперь команда не просто копирует своих учителей, они двигают линейку в новом направлении.

Освещение великолепное: никаких пальм на горизонте нет, но уже по оттенку картинки мы понимаем, что за окном должны быть тропики.

Фанатов Call of Duty не в первый раз заносит в снега, но чувства дежавю не возникает.

События развиваются в конце 60-х, а значит, никаких злодеев даже выдумывать не надо. Ведь есть же империя зла, СССР! Кстати, кто найдет на этой картинке двух солдат, тому пирожок.

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

В режиме Wanted боевая система «сингла» не функционирует: тут есть только набор спецумений и единственная кнопка «убить». Сложность в том, чтобы добраться до жертвы и кнопку эту успеть нажать.

По Assassin's Creed: Brotherhood совсем недавно не было ни трейлеров, ни скриншотов, но на E3, к всеобщему удивлению, в «братство» уже можно было сыграть. Пока, правда, о сингле особо не распространяются, показали лишь новенький мультиплеер. Берем в руки контроллер. Перед нами режим Wanted, локация Рим (хотя тут всегда Рим, это единственный город Brotherhood), на экране персонажи-ассасины. Выбираем своего героя, выставляем ему набор навыков. Некоторые из здешних умений были и в оригинальной игре: например, бросать дымовые шашки и метать ножи разрешалось испокон веков. Другие способности, вроде ускоренного бега, появляются впервые. Разработчики поясняют: герой будет постепенно качаться, и навыков станет открываться все больше.

Новорожденному персонажу не дают времени прийти в себя: мы сразу отправляемся в бой, где соревнуемся уже с живыми людьми – они вот, играют рядом на стенде. А к каждому из нас приставлен еще человек из команды разработчиков, который в процессе объясняет правила: вот вам небольшой участок города, по нему ходят мирные люди и игроки-ассасины. На вид их друг от друга не отличить: модельки персонажей повторяются, и убийца выглядит так же, как и простой уличный торговец. Задача каждого геймера – найти и убить игрока-жертву, а единственный помощник в этом деле – указатель в нижней части экрана, который направляет в сторону мишени. Точно так же идет и охота на вас: каждый одновременно и скрывается, и разыскивает.

Во все это, как показывает практика, можно играть двумя способами: вы либо спокойно идете к цели и стараетесь вести себя естественно (тогда жертва вас не заметит, но ее может успеть убить кто-то другой), либо носитесь по крышам и прячетесь от чужих глаз (потому что на земле вас всегда может найти и убить какой-нибудь игрок-охотник). А чаще эти варианты чередуются и перемешиваются: когда-то полезно слиться с толпой NPC, когда-то лучше скакать как антилопа. Кстати, в погонях есть новый приятный элемент: вы можете захлопнуть за собой ворота или двери, чтобы отрезать преследователя.

Получаем практически идеальную формулу для мультиплеера Assassin's Creed. Совместилось все лучшее из оригинальной игры: есть и стелс, и погони (когда жертва вас заметила или же вы заметили охотника), и даже для гаджетов место нашлось. И это лишь один из режимов мультиплеера – в финальной игре их будет намного больше, а вдобавок там появится и одиночная кампания на 15 часов, где Эцио помогает целое братство ассасинов. В очередной раз геймплей Assassin's Creed толком не меняется, но сама игра продолжает доводиться до идеала.

Сенсация! Скамейки утратили магические свойства, теперь убить могут и на них!

ЖАНР: Action
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
ДАТА ВЫХОДА: 16 ноября 2010

ТОЛПА 70%

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

ЖАНР: Action
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Paris
ДАТА ВЫХОДА: 2011 год

В Ubisoft собрались самые хитрые и безжалостные разработчики: чтобы посмотреть Future Soldier, мы отстояли минут 20 в очереди, а в итоге нам даже поиграть не дали – сотрудники Ubisoft просто поставили журналистов перед мониторами, а играли, негодяи, сами – причем в ту же демку, которая уже показывалась на конференции. Ну, теперь мы можем хотя бы подтвердить: да, все это было вживую и взаправду, Future Soldier действительно замечательная игра.

Уровень показывали пляжный и небольшой по размеру – там команда героев сначала крадется и тихо убивает врагов, потом они немного стреляют из снайперской винтовки, а под конец начинается лобовое столкновение с участием боевого дрона. Бегать и стрелять – это давно стало скучно, как видите, теперь без вот такого разнообразия ни одна игра не обходится. С обычными открытыми боями в Future Soldier вся ясно и просто: вы прячетесь за укрытиями (разрушаемыми, кстати) и стреляете из своего суперавтомата (у которого будет более 30 модификаций – из него и снайперскую винтовку можно смастерить). А вот со стелс-геймплеем пока сложно. Главный вопрос висит в воздухе: а зачем, собственно, прятаться, если у всех «гоустов» есть камуфляж невидимости? Конечно, он работать будет не бесконечно и вообще при каждом выстреле он ненадолго отключается, но все равно: четыре человека с таким костюмом смогут, кажется, уничтожить армию небольшой страны. А уж какую бойню удастся устроить в кооперативном режиме, где действия можно нормально координировать! Камуфляж, подсказывают разработчики, пригодится и в открытых перестрелках: он поможет, например, незаметно обойти врага с фланга или перебежать к другому укрытию.

Ничего особо инновационного в демонстрации не было, но Future Soldier запомнился в первую очередь своим общим высоким качеством: это будет большой блокбастер, можете не сомневаться. Заметен размах и в подходе к игре самой Ubisoft: над проектом корпит целая армада студий. Основная команда расположена в Париже, арт-дизайн и карты для мультиплеера делают в Сингапуре, в Морисвиль (США, штат Северная Каролина), помогают с онлайном, из Монпелье (это во Франции) шлют советы по одиночной кампании, из Анси (и это во Франции, Ubisoft же) предоставляют движок и редакторы для разработки. Вот так, господа, и делаются современные хиты. А если кто-то все еще ждет от Ghost Recon скромного реализма, примите наши соболезнования, сериал изменился.

После унылых первых скриншотов в такую картинку сложно поверить, но мы можем подтвердить: графика в Future Soldier отменная.

Нет, в самой игре очки так не блестят.

ТОЛПА 50%

THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

Всегда было интересно, почему маги ходят в робах. Почему бы им не надеть хотя бы кожаный доспех? Плохо магию пропускает, не устанавливается связь с космосом?

Демонстрация War in the North проходила в закрытой будке на стенде Warner Bros., куда тянулась очередь внушительной длины (притом, что в похожую Hunted никто играть не хотел). Отстояв свое, входим внутрь и видим сразу трех разработчиков за консолями – ждать, значит, кооператив. И точно, на экране три героя: гном-воин, человек-чародей и эльфийка-лучница. Демо начинается эпично: со сражения с Назгулом. Уже замечаем динамику команды: гном бежит вперед и бьет молотом, эльфийка стоит подальше и отстреливается, человек кастит защитную сферу и изредка плюет файерболлами. Но вот проходит с минуту, и почти ничего не меняется – персонажи на тех же местах, занимаются тем же самым. Выглядит немного уныло – будто это не экшн, а какая-нибудь MMO. С одной стороны, анимация неплохая, а атаки зрелищные, с другой – бой затянутый и однообразный. Но вот первое сражение завершается, и мы замечаем элементы классической RPG: из врагов вытягиваются очки опыта, которые затем должны пойти на закупку навыков, – у каждого класса будет свое древо развития. Идем по уровню дальше, видим, что хотя бы с кооперацией тут все в порядке: у героев не только различный арсенал, но и уникальный набор врожденных умений. Так, гном видит и умеет проламывать непрочные стены, эльф может разглядеть следы, а человек... собирает грибы и травы (серьезно, больше никто грибы собирать не может), чтобы потом делать из них полезные зелья. Еще одна небольшая битва с боссом (на этот раз с огромным огром), и демка заканчивается, так и не реабилитировавшись в наших глазах. Авторы подводят итог: проект выходит в 2011-м, играть можно будет как одному, так и в онлайновом или оффлайновом кооперативе.

Геймплей не впечатлил, но у War in the North есть козырь в рукаве: сюжет, который расскажет, как шла война в северных регионах Средиземья. Об этом еще нигде не говорилось, и это уже признали канонической частью истории «Властелина колец». Так что фанатам игру пропускать никак нельзя, а вот остальным после замечательной Hunted рекомендовать ее не хочется. Успех War in the North, видимо, зависит теперь только от того, как подадут сюжетную кампанию – если авторы все сделают правильно, игру получится вытянуть на приличный уровень.

Одна эта картинка может оправдать существование War in the North.

ЖАНР: Action
РАЗРАБОТЧИК: Snowblind Studios
ДАТА ВЫХОДА: 2011

ТОЛПА 50%

F.3.A.R.

ЖАНР: Fist-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК: Day 1 Studios
ДАТА ВЫХОДА: 20 октября 2010

Разработчики нового F.E.A.R. сделали все, чтобы их не принимали всерьез: они поставили тройку в середину названия, выпустили ужасные трейлеры с живыми актерами, умолчали о новом движке. Буквально через несколько недель после начала такой «промо-кампании» за F.3.A.R. как-то случайно закрепилась репутация кошмарного треша. И совершенно зря: мы отсмотрели получасовой показ игры на стенде Warner Bros. и остались ей очень довольны. Это такой старомодный, но ничуть не устаревший, качественный шутер. Наша демонстрация проходила в специально «украшенной» комнате – на стенах какие-то кровавые руны, зловещие надписи, повсюду стоят свечи и воткнуты кухонные ножи. На атмосферу настроились, можно начинать. И разработчики начинают – с описания концепции. Новый F.E.A.R. будет шутером кооперативным, в нем один игрок дерется в роли знакомого многим солдата с позывным Point Man, а другой управляет его братом Феттелем. Братом, который погиб от рук Point Man'а и теперь вернулся в виде призрака, чтобы своему родственнику... помочь? Напакостить? Сложные отношения между героями – ключевой момент в F.3.A.R. Если бы вы дрались ради единой цели, никому бы не было страшно, а так вы не понимаете, можно ли второму игроку доверять, и иной раз шарахаетесь от него в панике.

Интересно, что будет, если вселиться в тело вот такого калеки с отстреленной ногой?

Меж тем на двух экранах перед нами уже началась игра, и мы можем сами увидеть, как сильно отличаются между собой два брата. Если у Point Man'а геймплей ничем особо не примечательный, то у Феттела творится какое-то шаманское безобразие: он стреляет энергией, поднимает предметы и людей в воздух, иногда даже вселяется в тела врагов. Последняя возможность особо примечательна: с ней можно захватить рассудок любого противника в зоне видимости. И если вы залезете в шкуру, например, снайпера на соседней крыше, то сможете очень неплохо прикрыть своего напарника на земле – именно такой трюк и проворачивают на наших глазах разработчики. И, наконец, Феттел умеет видеть скрытые проходы, которые второй игрок не распознает, – вполне традиционный элемент для кооперативной игры.

И при всем этом играть по-старинке, в одиночестве, не запрещают. Если вы начнете «сингл» без живого напарника, Феттел вообще не появится, а ваш Point Man будет изучать уровни один. Думается, даже в таком виде игра останется любопытной: здесь новый движок, атмосферные и страшноватые локации, хорошая механика стрельбы и сюжет с неизменно жуткой Альмой.

В третьей части опять будут мехи – иногда они даже станут поставляться парами, сразу для двух игроков.

ТОЛПА 50%

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

ЖАНР: Action
РАЗРАБОТЧИК: IO Interactive
ДАТА ВЫХОДА: 27 августа 2010

Многие читатели помнят, наверное, с каким восторгом мы отзывались о Kane & Lynch 2 несколько месяцев назад, после поездки к разработчикам. Игра выглядела революционной, стильной, смелой. Но вот мы в нее сыграли и... большая часть очарования, к сожалению, развеялась.

Первая часть стала в свое время причиной для горячих споров: кто-то журил ее за простоватый геймплей, кто-то хвалил замечательный сюжет и персонажей – неудачники Кейн и Линч, профессиональный наемник и психопат-убийца, до сих пор остаются знаковой парочкой в нашей индустрии. В сиквеле пообещали отреагировать на все претензии геймеров, полностью переработать механику стрельбы, подать новую локацию – Гонконг, и нового главного героя – Линча (хотя и за его напарника сыграть дадут: кооператив-то никуда не делся). Но главной особенностью второй части должен был стать уникальный графический стиль, игра теперь напоминает ролик с YouTube. К сожалению, в геймплее это оказывается совершенно не к месту.

Это, наверное, связано с особенностями психики: когда ты просто смотришь на игру, снятую в духе любительского видео, она интуитивно воспринимается как что-то очень реалистичное. Когда в это «любительское видео» пытаешься играть сам, такой иллюзии не создается, артефакты изображения кажутся чем-то чужеродным, а от тряски камеры начинает кружиться голова – без преувеличения. Ты пытаешься «погрузиться» в виртуальный мир, а «документальные» фильтры этому мешают.

В мультиплеере мы опробовали только один режим, который почти не отличался от своего аналога из первой части.

Когда привыкаешь к фильтрам, начинаешь четко видеть картинку под ними. А она восторгов не вызывает, к сожалению.

♥ *Кейн и Линч все равно самые крутые герои в истории игровой индустрии.*

В итоге, вместо того чтобы наслаждаться стильной картинкой, ты, наоборот, начинаешь пристально ее рассматривать, находишь плохие текстуры и угловатые модели (а это сделать несложно). И хочется уже не модных фильтров на экран, а просто качественной графики.

Да бог бы с ней, со стилистикой, игру же обещали обновить и на геймплейном фронте. Новая механика стрельбы, укрытия, к которым никто автоматически не прилипает, новый герой, в конце концов. Но и здесь Кейн с Линчем отстают от многих товарищей по жанру – пока разработчики пытались подтянуться до современного стандарта для экшнов, запросы публики уже успели вырасти. И в результате механика стрельбы – даже переработанная – все равно осталась кривой. И враги все равно глупые, и все равно они прут толпой и рождаются по пять человек за углом. А вот укрытия действительно нормально работают.

Не поймите нас неправильно – мы не пытаемся разнести Kane & Lynch 2 в пух и прах. Просто на обещанный новый уровень сериал не поднялся – это все еще сильная сюжетная игра, где все внимание сосредоточено на отличных персонажах и локациях. А вот геймплей, видимо, придется, как и раньше, «преодолевать».

♠ *А еще людей можно брать в заложники. Но геймплей это не сильно разнообразит.*

ТОЛПА 20%

TRUE CRIME: HONG KONG

True Crime очень старается изобразить из себя последователя Assassin's Creed, но на самом деле это просто хорошая игра с открытым миром.

У True Crime есть что-то родственное с Just Cause. Это тоже такой непонятный, не очень популярный сериал из игр с открытым миром, и в нем тоже свежий выпуск на голову выше всех предыдущих. Хотя в случае с True Crime сравнивать новую игру со старыми не совсем корректно: последний раз сериал обновлялся пять лет назад, теперь он не столько «возвращается», сколько «перезапускается».

Игра показывалась в закрытой будочке Activision, контроллер в руки прессе не давался, проходили демку специально обученные разработчики (которые все равно умудрились пару раз умереть в процессе). Авторы решили плавно увеличивать масштаб и начали с мелкого: рукопашных боев и акробатики. Не самое умное решение – при таком приближении True Crime кажется адекватным, но несколько неряшливым и простоватым экшном. Через заборы герой перебирается, по крышам скачет, но делает он это как-то медленно, неуклюже. То же относится и к рукопашным боям: есть тут и комбо, и красивые добивания (с использованием дверцы холодильника, вентилятора и других подручных средств), есть блоки, контрудары, но в сумме все это не производит должного впечатления и смотрится чуть-чуть топорно. «А еще у нас есть система диалогов!» – говорят разработчики, когда герой подходит к NPC и обменивается с ним парой коротких фраз. Опять же, нормально, но мы не впечатлены.

Ситуация в корне меняется, когда герой садится на мотоцикл: управление толковое, город вокруг отлично проработан и прямо-таки дышит живой атмосферой. Это Гонконг, непривычный и оттого интересный сеттинг для игры. Именно уникальная локация выделяет True Crime на фоне конкурентов, здесь хочется побывать, хочется изучить все эти улочки. Есть тут и даунтаун с небоскребами, и высокие горы, и зеленые парки, да притом окружена локация водой – Гонконг ведь остров, если кто не в курсе. С погонями тоже все очень неплохо: на улицах наш герой быстро находит врагов и расстреливает их прямо со своего железного коня, замедляя в процессе время – для удобства прицеливания. Такой же трюк потом провернут и в машине: получается не только эффективно, но и эффектно. Когда перешли к наземным перестрелкам, игра стала смотреться совсем хорошо: вот вам и система укрытий, и неглупые враги, и приятные полезности вроде умения брать противника в заложники. Отлично! Дорогие разработчики, выбрасывайте рукопашку и паркур, и все будут довольны.

«Последний раз спрашиваю: где Кейн и Линч?»

ЖАНР: Action
РАЗРАБОТЧИК: United Front Games
ДАТА ВЫХОДА: конец 2010 года

SPEC OPS: THE LINE

ЖАНР: Action
РАЗРАБОТЧИК: Yager Development
ДАТА ВЫХОДА: 2011 год

Изящного способа описать Spec Ops: The Line не существует. Тут есть песок, укрытия, управление отрядом, мужики с автоматами и злые мужики с другими автоматами. Еще можно кидать гранаты. Мы бы и рады рассказать о том, как стандартные, казалось бы, перестрелки, преображаются из-за динамического песка, который умеет в реальном времени просачиваться через разбитые стекла и образует ямы и завалы после взрывов. Но об этом песке пока разговоров больше: в демке его задействовали только один раз, когда герой прострелил окно и впустил в дом золотую волну (поручик, молчать!) – действительно рассыпается, красиво. Толку ноль.

И поэтому первые минут десять демонстрации мы смотрели на разработчиков с немым вопросом в глазах: «Господа, вы серьезно? Выпускать в наши дни голый экшн без свистулек и прибамбасов?» Вопрос этот был адресован человеку с микрофоном, который представлял игру, – у него подозрительно знакомое лицо, а на беджике написано «Грег Касавин, продюсер». Ба, да это же бывший главный редактор сайта Gamespot! Растет человек. Наметанным журналистским глазом он уловил тревогу зрителей и перешел к главному – к истории. The Line – это в первую очередь сюжетный шутер, с драматичными роликами, многочисленными концовками и моральным выбором посередине. Завязка подозрительно напоминает «Апокалипсис сегодня» (что скорее хорошо, чем плохо): американская армия потеряла связь со своим полковником, который находился в Дубае во время песчаных бурь. Теперь за ним отправляют розыскную команду, причем уже вторую по счету – мы ее и ведем. По ходу игры начальник с нами свяжется и даст понять, что потерялся он по своей воле и что нам, возможно, стоит «потеряться» вместе с ним. Вот и моральный выбор как на ладони.

Лучшие моменты демонстрации были тогда, когда никто ни в кого не стрелял.

В демке представили дилемму помельче: мы натыкаемся на группу врагов, которые медленно расправляются с заложниками – гражданами США, между прочим. В нашем отряде единства мнений нет: кто-то хочет отсидеться, чтобы не потерять своих бойцов и не провалить важную операцию, кто-то рвется на спасение. Как вы решите, так и будет, а последствия станут преследовать вас до самого финала.

The Line поднимает неожиданно серьезные для военного шутера вопросы, конфликт здесь выглядит каким-то настоящим и жутковатым, а уровни не кажутся декорациями к игре (они кажутся декорациями к фильму, скорее): вот дорога с повешенными солдатами на столбах, вот улица, усыпанная пеплом, вот странноватый зал с огромными чучелами животных внутри (это гостиница? Музей? Даже герои не могут догадаться). И именно умная подача хорошей истории может вытянуть Spec Ops: The Line.

На показе разработчики убили этого врага тихо, без стрельбы: они обошли его за укрытиями и прикончили ударом ножа в спину.

ТОЛПА 20%

HUNTED: THE DEMON'S FORGE

- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** inXile Entertainment
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год

Если вы думаете, что Hunted – это такая плохая RPG, вы страшно ошибаетесь (хотя и разделяете мнение большинства): это, оказывается, отличный фэнтезийный экшн. Жанр настолько заброшен, что даже сравнить ее не с чем, разве что с древней Rune или с игрушками по «Властелину колец».

Подходим к консоли, берем геймпад, перед вторым экраном встает один из разработчиков: игра кооперативная, поясняет он, можно драться сразу в паре. Мы начинаем в роли слабой половины дуэта, лучницы Элары, а сопровождает нас воин по имени Кэддок – им наш сосед и управляет. Сперва разбираемся в кнопках: вот прицеливание, вот этой клавишей стреляем из лука, этой переключаем вид амуниции – на замораживающие стрелы, например. Ага, а вот и магия: в углу экрана висят четыре слота для заклинаний, и вызывается волшебство легко и непринужденно, нажатием одной кнопки. Все в реальном времени, никаких ходов, никаких пауз. Видим первого врага и пробуем эксперимента ради почародействовать: поднимаем и ненадолго подвешиваем монстра в воздухе, пока наш напарник добивает его в ближнем бою, – вот и кооперация. Разбираться с напирающими скелетами оказалось весело и просто: игра работает прямо как хороший шутер для двух игроков, только подается все это по-новому и со смаком: персонажи здорово анимированы и двигаются намного плавней и изящней, чем в современных RPG. Это экшн, и он выглядит, как и дол-

Дорогие сотрудники Bethesda, объясните, пожалуйста, почему такую графику нельзя сделать в Fallout: New Vegas.

жен – шикарно. Да и тяжело испортить Unreal Engine 3 (хотя, признаемся, не раз уже были случаи такой порчи).
И как любой современный экшн, Hunted не обходится без системы укрытий: наша лучница присаживалась за пригорками, пряталась от стрел и вообще вела себя совсем как Маркус Феникс. «Погодите, а у мечника тоже есть укрытия? – Конечно, есть. – Но… зачем? – Ну, он может пырять пробегающих мимо врагов, например». Через минуту мы уже играем за воина – переключать персонажей, оказывается, можно в специальных чекпойнтах на карте. Пыряние из-за угла нам так и не далось, но основы боя мы поняли быстро: у солдата есть два вида ударов – тяжелый и быстрый, – которые соединяются в разнообразные комбо. У него есть щит (которым можно не только обороняться, но и неплохо таранить врага) и магия – с заклинаниями более агрессивного характера. И тут играть уже куда проще: нет никаких военных хитростей, боевая система работает именно так, как ожидаешь. Всему этому бесчинству дается внятный контекст: герои часто переговариваются между собой и на уровнях выполняют конкретные цели. Причем карты не линейные – и разработчики особо напирают на этот факт. При желании вы найдете массу побочных локаций с дополнительными квестами и артефактами. И, конечно, все оборудование бойцов можно менять: прямо на картах лежат щиты, мечи, луки, доспехи и прочие приятности. Получаем очень качественный экшн с ролевыми запчастями и под соусом Unreal Engine 3 – со стороны кажется, что ничего особенного тут нет, но вот у нас уже руки чешутся еще разок поиграть.

У девушки тоже есть короткий меч, но использовать его советуют лишь в крайних случаях.

О господи, как все блестит! Unreal Engine 3, пощады!

ТОЛПА 70%

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

ЖАНР: Racing
РАЗРАБОТЧИК: Criterion Games
ДАТА ВЫХОДА: 19 ноября 2010

Приятно, когда игры анонсируют прямо на E3: о разработке Hot Pursuit объявили 14 июня, а уже 15-го я играл в демку и чувствовал себя членом привилегированной части общества. Теперь делюсь радостью с вами.

Слухи подтвердились: новый выпуск действительно делают Criterion Games, авторы сериала Burnout. И когда берешь в руки контроллер, родословная пролетает перед глазами: управление и графика тут совсем как в недавнем Paradise, только что хорошей системы разрушений не хватает. При этом на бумаге игра, наоборот, кажется весьма логичным продолжением линейки Need for Speed: вернулись, мол, к корням, вспомнили о погонях между полицейскими и лихачами, да притом играть разрешили за обе стороны. У копов и гонщиков будут разные кампании, и прокачка в каждой из них станет проходить независимо. А прокачка – это в Hot Pursuit не только тюнинг и докупка автомобилей, но еще и развитие умений гонщика: навыки используются прямо во время заездов, так же как в Need for Speed World. Полицейские могут, например, запрашивать кордоны на дорогу и вертолеты поддержки, гонщики – вызывать радиопомехи и включать суперускорение. Делается это нажатием одной кнопки, но каждая способность довольно долго «перезаряжается».

Мы проехали пару заездов на единственной представленной карте – один раз за

Кордоны не столько вас затормаживают, сколько причиняют машине урон – а как только «здоровье» лихача упадет до нуля, игрок-полицейский победит.

гонщика, второй за полицейского. И царил у нас на дороге форменный Carmageddon: стражу порядка ведь надо не просто преградить противнику дорогу и помигать сиреной: ему приходится буквально таранить врага до тех пор, пока тот не встанет на месте. Ну а гонщику, соответственно, остается отрываться и не врезаться слишком часто. И хотя шкала повреждений у обеих машин присутствует, уровень разломанности не влияет на управление и работает как этакая полоска жизней. Слишком аркадно? Да упаси вас бог, это ж Need for Speed – слишком аркадным он не бывает. Пока представили только режим погонь, но будут и другие состязания: кольцевые гонки, например. И все это окажется доступно в онлайновой форме: между мультиплеером и «синглом» перескакивать дают мгновенно, даже прокачка в них будет общая. Многопользовательским заездам от разработчиков досталось особенно много любви (что после Paradise не удивительно): авторы даже превратили главное меню в этакий клон «Вконтакте». Вот у вас стена с сообщениями от друзей, вот поступают новые фоточки, вот новости, вот чужие рекорды – лично у меня от всего этого голова закружилась, слишком сложно.

В итоге со стенда я ушел в смятении. С одной стороны, игра хорошая. С другой, непонятно, зачем она нужна, когда уже есть Burnout Paradise – с похожим управлением и картинкой, но также с открытым городом и знатной системой повреждений. А уж хочет ли кто играть в такой продвинутый мультиплеер – вообще отдельный вопрос. ■

И у полиции, и у гонщиков все марки автомобилей будут настоящие.

Если вы любите раскрашивать машины в яркие тона, от карьеры полицейского придется отказаться.

ПОЛНАЯ БОЕВАЯ ГОТОВНОСТЬ...

StarCraft II
WINGS OF LIBERTY™

BLIZZARD ENTERTAINMENT

WWW.STARCRAFT2.COM

В ПРОДАЖЕ
С 27 ИЮЛЯ 2010

© BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC., 2010 Г. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. WINGS OF LIBERTY ЯВЛЯЕТСЯ ТОВАРНЫМ ЗНАКОМ, STARCRAFT, BATTLE.NET, BLIZZARD ENTERTAINMENT И BLIZZARD ЯВЛЯЮТСЯ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ ИЛИ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC. В США И/ИЛИ ДРУГИХ СТРАНАХ. ВСЕ ПРОЧИЕ ТОВАРНЫЕ ЗНАКИ ЯВЛЯЮТСЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ СООТВЕТСТВУЮЩИХ ВЛАДЕЛЬЦЕВ.

Автор:
Иван Гусев

ГЛАВНЫЕ НОВОСТИ | О САМЫХ ВАЖНЫХ СОБЫТИЯХ МЕСЯЦА

ONLIVE ОНЛАЙН

ЗАПУЩЕН РЕВОЛЮЦИОННЫЙ ИГРОВОЙ СЕРВИС, КОТОРЫЙ МОЖЕТ УНИЧТОЖИТЬ ПИРАТСТВО И ЧИТЕРСТВО

OnLive – это и игровая платформа, и социальная сеть.

В 2009 году на Конференции разработчиков игр в Сан-Франциско был анонсирован сервис, который, как некоторым тогда показалось, навсегда изменит индустрию электронных развлечений. Как вы, возможно, догадались, называется он OnLive (точно так же, как и американская компания-создатель), и позволяет играть во что угодно на компьютере (Windows или Mac – без разницы). При этом не нужны ни мощный процессор, ни крутая видеокарта, ни даже диск с игрой. Необходим только Интернет. Сервера OnLive «транслируют» игру, как телепередачу, одновременно обрабатывая все действия геймера в виртуальном мире.

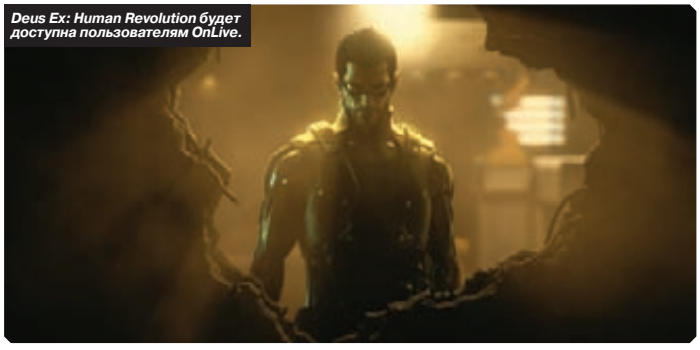
17 июня революционный сервис официально запустили в США. На старте были доступны 23 игры, включая такие хиты, как Assassin's Creed 2, Mass Effect 2 и «Prince of Persia: Забытые пески». У компании OnLive подписаны соглашения с 25 издателями: Electronic Arts, Take-Two Interactive, THQ, Ubisoft, Square Enix, Sega и многими другими. Пока сервис доступен только в Северной Америке (в Европу он придет ближе к концу 2011 года). Первые 10 тысяч пользователей получили бесплатный доступ к OnLive – его спонсирует крупная компания связи AT&T. Впрочем, чтобы поиграть, надо заплатить. Так, за возможность 5 дней провести за Batman: Arkham Asylum, просят 6 долларов 99 центов. Три дня проката, само собой, стоят дешевле.

Некоторые эксперты всерьез считают, что новый сервис способен уничтожить консоли. Компания OnLive планирует в ближайшем будущем выпустить Micro Console, подобие игровой приставки, позволяющей геймерам отказаться от использования компьютера для доступа в OnLive. Все что нужно – телевизор. Однако скептики советуют не спешить с прогнозами и указывают на высокие требования OnLive к интернет-соединению и необходимость в будущем платить абонентскую плату. Первые отзывы пользователей весьма противоречивы. Многим все нравится. Однако фэны шутеров жалуются на сильный лаг (особенно в Borderlands) и проблемы «картинки». К сожалению, OnLive пока не способен на трансляцию HD-изображения, всех просят подождать годик.

Руководство компании-первопроходца рапортует, что запуск нового сервиса прошел без серьезных технических накладок. Интерес к OnLive даже выше, чем они надеялись. Каталог доступных игр уже начали расширять – первой «ласточкой» стала Lego Harry Potter: Years 1-4. За ней последуют Alpha Protocol и Kane & Lynch 2: Dog Days. Уже подписаны соглашения на распространение через OnLive таких ожидаемых проектов, как Assassin's Creed: Brotherhood, Red Faction: Armageddon и Deus Ex: Human Revolution. Конкуренты тоже не дремлют. Стало известно, что сервис Gaikai, который, как и OnLive, использует концепцию облачных вычислений, будет запущен в 2011 году. Запускать любые игры в интернет-браузере?! Звучит заманчиво. ■

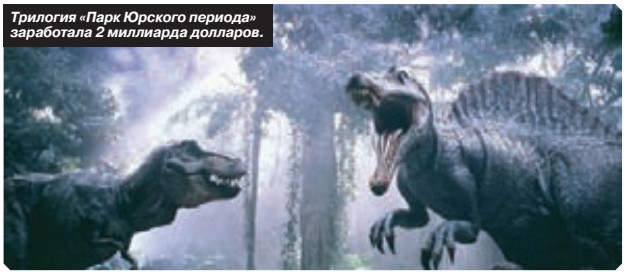
OnLive собирается выпустить дешевую Micro Console и геймпад к ней.

Пользователи OnLive жалуются – в Borderlands почти невозможно играть.


Deus Ex: Human Revolution будет доступна пользователям OnLive.

НАЗАД В ПАРК ЮРСКОГО ПЕРИОДА

НОВИНКИ ОТ TELLTALE GAMES



Трилогия «Парк Юрского периода» заработала 2 миллиарда долларов.

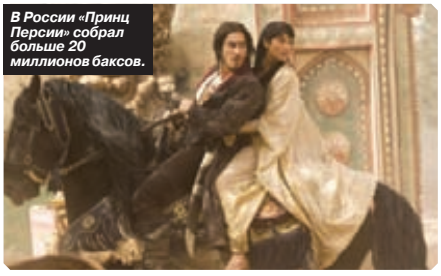
На смену Сэму и Максу придут динозавры и Марти МакФлай.

Ребята из калифорнийской студии Telltale Games работают на износ. Этим летом они умудрились выпустить пару новых эпизодов третьего сезона приключений зверюшек-детективов Sam & Max: The Devil's Playhouse и пилот новой серии Nelson Tethers: Puzzle Agent. Казалось бы, пора передохнуть. Но нет, Telltale Games делает громкий анонс – она подписала договор с киноимперией Universal Pictures и уже делает новые игры по мотивам популярных трилогий «Назад в будущее» и «Парк Юрского периода». Первый эпизод Back to the Future: The Game увидит свет уже этой зимой. Вскоре после этого придет черед динозавров. Оба новых проекта будут распространяться поэпизодно на PC и консолях.

Сделка с Universal Pictures открывает новую страницу в истории Telltale Games: пришло время осваивать новые жанры. Нет, не стоит ждать кровавых перестрелок, но геймплей следующих проектов Telltale Games станет более экшн-ориентированным. Сами разработчики советуют нам приготовиться к «cinematic adventure» – «кинематографичному приключению». Ждем не дождемся, дорогие!

ЧЕРТОВА ДЮЖИНА ЭКРАНИЗАЦИЙ ИГР

УСПЕХИ ФИЛЬМА «ПРИНЦ ПЕРСИИ»



В России «Принц Персии» собрал больше 20 миллионов баксов.

«Расхитительница гробниц» уже не самый кассовый фильм по игре.

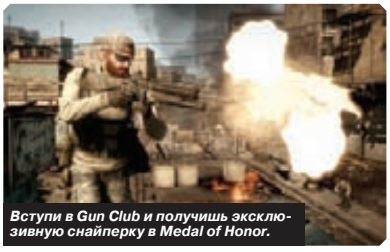
Неапрасно многие киноэксперты поспешили назвать провальным фильм «Принц Персии: Пески времени». Картина с бюджетом в 200 миллионов долларов действительно стартовала в американском прокате куда хуже, чем надеялся продюсер – знаменитый Джерри Брукхаймер (Jerry Bruckheimer). Однако помогла заграница. В том числе Россия, где принца приняли очень тепло. Международные сборы «Принца Персии» составляют уже 312 миллионов долларов, а это значит, что картина режиссера Майка Ньюэлла (Mike Newell) стала самым прибыльным фильмом по мотивам игры из всех когда-либо снятых. Почти 10 лет этот титул принадлежал «Ларе Крофт: Расхитительнице гробниц». Специально для вас мы составили список самых кассовых экранизаций игр (мировой прокат, сборы указаны в долларах).

1. Prince of Persia: The Sands of Time (2010) – 312 млн.
2. Lara Croft: Tomb Raider (2001) – 274 млн.
3. Pokemon: The First Movie (1999) – 163 млн.
4. Lara Croft: Tomb Raider: The Cradle of Life (2003) – 156 млн.
5. Resident Evil: Extinction (2007) – 147 млн.
6. Pokemon: The Movie 2000 (2000) – 134 млн.
7. Resident Evil: Apocalypse (2004) – 129 млн.
8. Mortal Kombat (1995) – 122 млн.
9. Resident Evil (2002) – 102 млн.
10. Hitman (2007) – 100 млн.
11. Street Fighter (1994) – 99 млн.
12. Silent Hill (2006) – 97 млн.
13. Max Payne (2008) – 85 млн.

Все игры Rockstar Games рано или поздно выходят на PC.

КОВБОИ НЕ СПЕШАТ

Вестерн Red Dead Redemption стал большой удачей для издательства Take-Two Interactive. Как правило, эта компания несет огромные убытки в каждом году, когда не выходит очередная Grand Theft Auto. Однако 2010-й – исключение. Тираж экшна Red Dead Redemption уже перевалил за 5 миллионов копий, и продажи остаются высокими. Понятное дело, геймеры замучили Take-Two вопросом: когда ждать порт? Пресс-служба издательства всем отвечает однотипно: «В настоящее время мы не планируем выпускать PC-версию Red Dead Redemption. Если ситуация изменится, компания сообщит об этом».



Вступи в Gun Club и получишь эксклюзивную снайперку в Medal of Honor.

КЛУБ ДЛЯ ОРУЖЕЙНЫХ БАРОНОВ

Издательство Electronic Arts открыло клуб для любителей шутеров. Называется он Gun Club, и расположен по следующему адресу: www.gunclub.ea.com. Если вам нравятся шутеры от EA, вступайте обязательно, ведь членство дает множество преимуществ. Ранний доступ к демоверсиям игр, гарантированное участие в бета-тестировании долгожданных проектов (например, Medal of Honor), общение с разработчиками, эксклюзивные новости и прочие награды – вот что сулят «электроники». Сейчас в программе участвуют Battlefield: Bad Company 2 и Medal of Honor, вскоре к ней присоединятся Battlefield Heroes и Dead Space 2.

ФАКТ

34

ГОДА – СРЕДНИЙ ВОЗРАСТ АМЕРИКАНСКОГО ГЕЙМЕРА (СОГЛАСНО ИССЛЕДОВАНИЮ АССОЦИАЦИИ ESA)

АНОНСЫ И ДАТЫ РЕЛИЗОВ НА PC

О НОВЫХ ИГРАХ, О ПЕРЕНОСАХ ДАТ ВЫХОДА И ОТМЕНЕ ДОЛГОСТРОЕВ

Первые скриншоты Dungeon Siege 3 внушают оптимизм.

Крис Тейлор консультирует и только.

ОСАДА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

СЕРИЯ DUNGEON SIEGE ОБЗАВЕЛАСЬ НОВЫМ ИЗДАТЕЛЕМ И РАЗРАБОТЧИКОМ

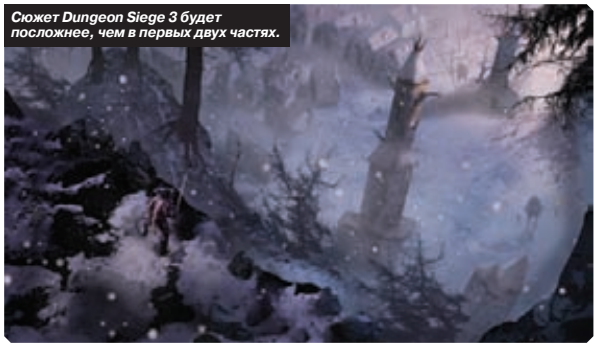
Фэнтезийный ролевой экшн Dungeon Siege справедливо считается одним из лучших (если не лучшим) клонов Diablo. Первые две части серии, созданной студией Gas Powered Games, выпустила Microsoft, затем, в 2006 году, издательские права были проданы Take-Two Interactive. Можете представить наше удивление, когда недавно японская компания Square Enix анонсировала Dungeon Siege 3 и представила разработчика проекта – Obsidian Entertainment. Как же так получилось, что у серии в одночасье поменялись и «папа» и «мама»?

Ответ прост: так получилось. Gas Powered Games наладила отношения с Square Enix, делая для компании стратегию Supreme Commander 2. Под впечатлением от успеха Dragon Age: Начало, японцы думали над фэнтезийной ролевкой. Gas Powered Games предложила Dungeon Siege 3, но оговорила, что не сможет сама разрабатывать, поскольку занята стратегией Kings and Castles. В это время Obsidian Entertainment, известная по Star Wars: Knights of the Old Republic 2 и Neverwinter Nights 2, как раз завершила работу над шпионским ролевым экшном Alpha Protocol, и у нее освободилась команда. Когда студии предложили Dungeon Siege 3, ее руководство с радостью одобрило проект.

Square Enix выкупила у Gas Powered Games все права на вселенную Dungeon Siege. Создатель серии Крис Тейлор (Chris Taylor) консультирует Obsidian Entertainment и внимательно изучает каждый билд. Разработчики говорят, что прислушиваются к критике, особенно если Крис говорит: «Это не годится для мира Dungeon Siege».

Что же ждет нас в третьей части популярной серии? Действие игры снова разворачивается в королевстве Эб. В стране, как обычно, творится всякая чертовщина, к тому же назрел политический конфликт. Главный герой должен собрать некогда могущественный 10-й легион, и защитить родную землю. Сюжет звучит банально, но Obsidian Entertainment уверяет: история многослойная, и повороты интриги будут держать игрока в напряжении. «В нашей игре Fallout: New Vegas 60 тысяч строк диалога, – говорит глава студии Фергюс Уркхарт (Feargus Urquhart). – В Dungeon Siege 3 будет в разы меньше болтовни, однако сюжет не покажется вам примитивным».

Впервые в истории серии Dungeon Siege выйдет не только на PC, но и на консолях Xbox 360 и PlayStation 3. Другое важное отличие от «предшественниц» – наличие кооперативного режима прохождения. Также обещана более проработанная, чем раньше, ролевая система. Дата релиза Dungeon Siege 3 пока держится в секрете. ■



Сюжет Dungeon Siege 3 будет посложнее, чем в первых двух частях.

Dungeon Siege 3 попробует конкурировать с Diablo 3.

БЕРЕГИТЕ МОЛЕКУЛЫ И МОЗГИ

РЕЛИЗЫ ЗАДЕРЖИВАЮТСЯ – УТВЕРЖДАЮТ РАЗРАБОТЧИКИ PORTAL 2, DEAD RISING 2, DARKSIDERS, BRINK И MAX PAYNE 3

Dead Rising так и не вышла на PC, а вот с сиквелом нам повезло.

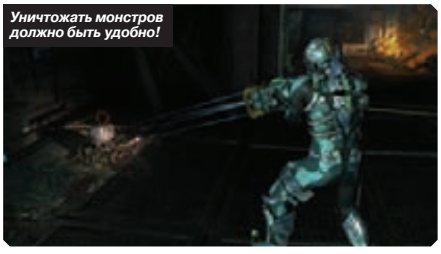
Релиз Brink переносят уже в третий раз!

Студия Valve очень изящно сообщила о переносе даты выхода Portal 2 на 2011 год. Пресс-релиз составлен от имени двух компаний: собственно Valve и небезызвестной геймерам Aperture Science. «Хотя Portal 2 появится на свет немного позже, чем планировалось, спешим обрадовать, жизнь на Земле не прекратится в результате взрыва каждой молекулы в ваших телах, – сказано во вполне официальном документе. «К тому же игра будет лучше», – добавляют в компании». Когда теперь ждать Portal 2, в начале 2011 года или под новогодние праздники – не ясно. Атака зомби задержала релиз экшна Dead Rising 2. Правда, последствия нападения удалось быстро ликвидировать. Игра выйдет в Европе на PC и консолях не 31 августа, как ожидалось, а 1 октября. Скрасить ожидание поможет просмотр трэш-ужастика Zombrex: Dead Rising Sun, снятого по мотивам игры. Японский фильм, дублированный на английском, поделен на 8 эпизодов. Их покажут на сайте Dead Rising в ближайшее время. Также был задержан выход PC-версии экшна Darksiders (новая дата – 24 сентября), шутера Brink (ищите на прилавках весной 2011-го) и Max Payne 3 (Take-Two перенесло релиз на следующий фискальный год, который продлится с 1 ноября по 31 октября 2011 года). ■

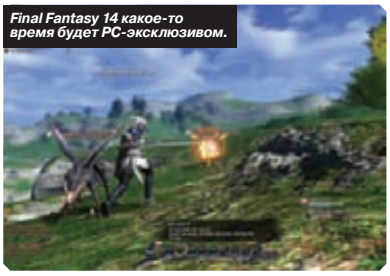
В КОСМОСЕ НЕСПОКОЙНО

СТАЛА ИЗВЕСТНА ДАТА РЕЛИЗА DEAD SPACE 2

Критики расхвалили Dead Space. Сумеет ли сиквел повторить успех?


Уничтожать монстров должно быть удобно!

Издательство Electronic Arts назвало дату выхода хоррор-экшна Dead Space 2. Невеселые приключения инженера Айзека Кларка, отважно сражающегося с жуткими некроморфами, продолжатся 25 января 2011 года. Игра, разрабатываемая студией Visceral Games, выйдет одновременно на консолях Xbox 360 и PlayStation 3, а также PC.
До недавнего времени ходили слухи, что версии Dead Space 2 для персоналки не будет вовсе. Дескать, первая часть на PC разошлась смешным тиражом, так зачем наступать дважды на одни и те же грабли?! Однако потом в EA одумались и велели Visceral Games осчастливить геймеров, не признающих консоли. Там к задаче отнеслись крайне ответственно. Продюсер игры Стив Папутсис (Steve Papoutsis) признал, что в PC-версии Dead Space было не все в порядке с управлением: «Чтобы получить удовольствие от игры, вам был нужен геймпад. С мышью и клавиатурой Dead Space не очень дружила. Мы пытаемся это исправить. Несколько сотрудников работают над управлением в PC-версии, устраняют все прошлые недочеты. Уверяю, играть станет намного комфортнее». Ну, держитесь, некроморфы! ■


Final Fantasy 14 какое-то время будет PC-эксклюзивом.

СЕНТЯБРЬСКАЯ ФАНТАЗИЯ

Японское издательство Square Enix назвало дату выхода онлайновой ролевой игры Final Fantasy 14. PC-версия поступит в продажу 30 сентября. В свое время разработчики уверяли, что Final Fantasy 14 появится одновременно и на компьютерах, и на PlayStation 3, однако, как стало известно сейчас, братьям-консольщикам придется подождать до будущей весны. Те, кто купят коллекционное издание MMORPG (оно обойдется дороже на 25 долларов), смогут начать играть уже 22 сентября. Они также получат DVD с документальным фильмом о создании Final Fantasy 14, путевой дневник, шлем для персонажа и прочие подарочки. ■

Не спешите прощаться с SSFIV.

УЛИЧНЫЙ БОЕЦ ПРОТИВ ПИРАТОВ

В апреле вышел файтинг Super Street Fighter IV, благодаря которому в команду Street Fighter IV влились еще 10 бойцов. Появились и новые онлайновые режимы. На PC с файтингами туго, поэтому многие геймеры умоляют издательство Capcom выпустить PC-версию. И, похоже, у нас есть шанс. Продюсер Super Street Fighter IV Ёсинори Оно (Yoshinori Ono) пожаловался в интервью на пиратство – дескать, это стало главной проблемой PC-версии Street Fighter IV – и дал понять, что Capcom ищет вариант решения проблемы, явно намекая на новую систему защиты. Так или иначе, Оно попросил персональщиков набраться терпения. ■

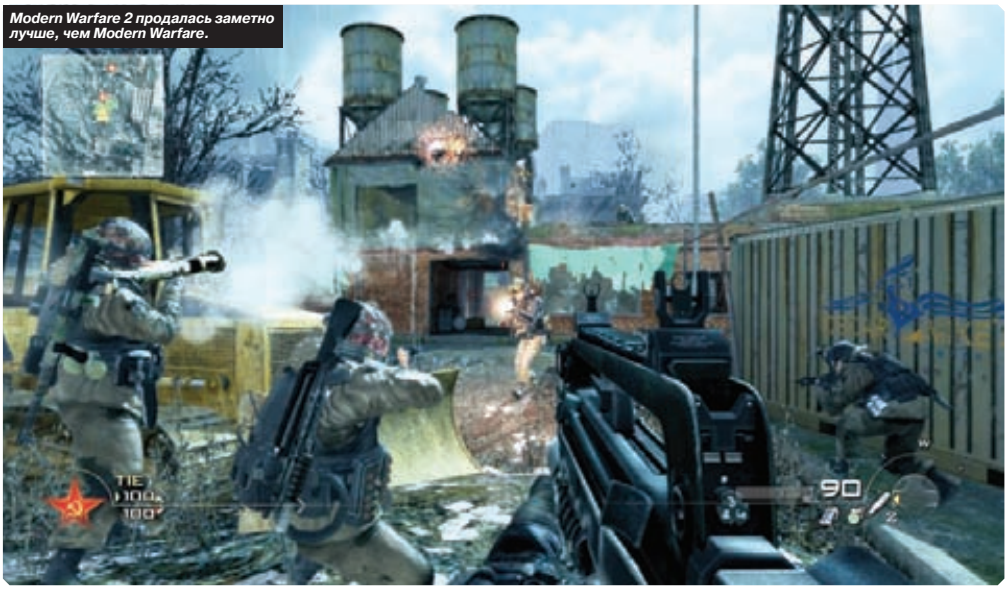
ФАКТ

15

МИЛЛИАРДОВ ДОЛЛАРОВ ПОТРАТИЛИ АМЕРИКАНЦЫ В 2009 ГОДУ НА ЭЛЕКТРОННЫЕ ИГРЫ

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ | О ЛЮДЯХ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Котика сейчас часто критикуют за чрезмерный меркантилизм.



Modern Warfare 2 продалась заметно лучше, чем Modern Warfare.

ДЕНЬГИ ЗОВУТ

БОББИ КОТИК МЕЧТАЕТ О CALL OF DUTY С АБОНЕНТСКОЙ ПЛАТОЙ

Параллельно с Black Ops, Activision делает как минимум еще три CoD-игры.

Тираж Call of Duty: Modern Warfare 2 перевалил за 20 миллионов экземпляров. Игра признана самым продаваемым шутером в истории. Но самое любопытное, издательство Activision надеется повторить успех Modern Warfare 2. Ставка делается на Call of Duty: Black Ops, которая увидит свет в ноябре. Генеральный директор Activision Бобби Котик (Bobby Kotick) отметил: популярность серии растет от игры к игре, и на Black Ops сделано больше предзаказов, чем в свое время на Modern Warfare 2. Шутер от студии Treyarch ждет масштабная рекламная поддержка. Activision надеется в течение ближайших 5 лет с помощью Call of Duty стать самой прибыльной игровой компанией.

Чего еще ждать от издательства? Например, появления онлайновой многопользовательской игры со словосочетанием Call of Duty в названии и ежемесячной абонентской платой. Глава Activision Бобби Котик мечтает об этом. Недавно журналист Wall Street Journal задал вопрос топ-менеджеру, что бы он изменил в компании, если бы знал, что желание исполнится чудесным образом, стоит ему щелкнуть пальцами.

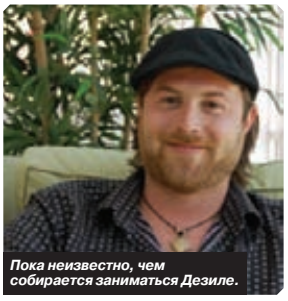
– Тогда бы завтра же Call of Duty стала платным онлайновым сервисом, – не задумавшись ни на секунду ответил мистер Котик. – Когда я задумываюсь, чего же от нас хотят геймеры, на ум сразу приходит Call of Duty MMO. Это в интересах наших потребителей. В Xbox Live в Call of Duty наиграно 1,7 миллиарда часов многопользовательских боев. Мы могли бы предложить игрокам опыт иного уровня, более разнообразный, интересный и соревновательный – если бы Call of Duty была сервисом с абонентской платой. Котик знает, о чем говорит – World of Warcraft с 12-миллионным населением уже который год приносит Activision сумасшедшие деньги. Если хотя бы треть геймеров, купивших Call of Duty: Modern Warfare 2, согласилась бы платить абонентку за мультиплеер с расширенными возможностями, доходы издательства выросли бы многократно.

Когда Wall Street Journal поинтересовался, есть ли шанс, что мечта Котика о Call of Duty MMO когда-нибудь станет реальностью, он ответил лишь: «Надеюсь». Директор скрытничает. Он уже не раз говорил об этом проекте, над ним, без сомнения, ведутся работы. Поговаривают, что сначала Call of Duty с абонентской платой «опробуют» на азиатском рынке, и, если затея выгорит, запустят на Западе. Что-то подсказывает нам, что речь идет о недалеком будущем. ■

Activision возлагает огромные надежды на Call of Duty: Black Ops.

УШЕЛ И НЕ ВЕРНУЛСЯ

ПАТРИС ДЕЗИЛЕ ПОКИНУЛ UBISOFT



Пока неизвестно, чем собирается заниматься Дезиле.

По слухам, Дезиле ушел, потому что хотел развивать серию Assassin's Creed иначе, чем требовало руководство.

Издательство Ubisoft понесло тяжелую потерю. Компанию покинул креативный директор экшн-серии Assassin's Creed Патрис Дезиле (Patrice Desilets). Признание пришло к Дезиле после выхода великолепного экшна Prince of Persia: The Sands of Time (Патрис был креативным директором проекта). Талантливый геймдизайнер сыграл ключевую роль в создании новой серии – Assassin's Creed, ныне являющейся ключевым продуктом в каталоге Ubisoft. Первая часть разошлась многомиллионным тиражом, но критики разругали игру за однообразность. Дезиле учел замечания, и Assassin's Creed 2 получилась близкой к идеалу.

«В 2009 году вышли три выдающиеся игры: Call of Duty Modern Warfare 2, Uncharted 2 и Assassin's Creed 2, – заявил создатель серии Metal Gear Solid Хидео Кодзима (Hideo Kojima). – Особенно меня впечатлила работа Патриса Дезиле. Assassin's Creed 2 настолько лучше по сравнению с первой частью! В наше время так мало подобных сиквелов!»

Пресс-служба издательства Ubisoft подтвердила уход талантливого игродела: «Патрис Дезиле больше не участвует в создании Assassin's Creed: Brotherhood. Он решил на время покинуть игровую индустрию». Мы, однако, не уверены, что Дезиле больше не будет делать игр. По слухам, им очень интересуется издательство THQ. ■

ДОБРО И ЗЛО В НЕБОЛЬШИХ РАЗМЕРАХ

МИШЕЛЬ АНСЕЛЬ ЛЮБИТ BG&E2

Если бы не Ансель, Ubisoft давно бы бросило разработку BG&E 2.

Beyond Good & Evil 2 выйдет еще не скоро.

Приключенческий экшн Beyond Good & Evil, выпущенный компанией Ubisoft в ноябре 2003 года, был отменной игрой, полной шарма и драйва. Он, безусловно, заслуживал продолжения, однако продажи не оправдали надежд издателя, и все посчитали, что на серии поставлен крест. Однако гениальный геймдизайнер Мишель Ансель (Michel Ancel), на чьей совести, помимо Beyond Good & Evil, еще и неведома зверюшка Рэймен, умеет уговаривать. Ансель заявил: «Beyond Good & Evil задумывалась как трилогия, и я намерен сдержать обещание, данное фэнам». В Ubisoft подумали и дали добро. Beyond Good & Evil 2 была анонсирована два года назад, и с тех пор о ней практически ничего не слышно. Ходили слухи, что проект заморожен, однако они не подтвердились.

«Я по-прежнему работаю над сиквелом Beyond Good & Evil, – говорит Ансель. – Мне помогает очень небольшая команда. Я не хочу увеличивать ее размер, чтобы сохранить креативную атмосферу. У игры должны быть душа».

Параллельно Мишель Ансель трудится над созданием некого программного пакета, помогающего небольшим командам делать трехмерные игры. Этот инструментарий в том или ином виде будет добавлен в Beyond Good & Evil 2, чтобы фэны игры могли создавать свои уровни.

«Разработка BG&E2 продлится дольше, чем мы планировали, – говорит Ансель. – Тут уж ничего не поделать, ведь мы хотим выпустить амбициозную, исключительную игру». ■

Брайан Мэй научит вас играть Queen.

WE WILL ROCK YOU

Гитарист знаменитой рок-группы Queen Брайан Мэй (Brian May) открыл тайну: в разработке находится музыкальная игра, посвященная исполнителям Bohemian Rhapsody. Он был скуп на детали и сообщил лишь, что Guitar Hero: Queen выйдет в 2011 году и позволит геймерам «принять участие в концертах». Судя по всему, нас ждет игра в духе Guitar Hero: Aerosmith: немного истории, отрывки интервью и лучшие песни великой группы. Брайан Мэй активно помогает разработчикам. Пока не известно, на каких платформах появится Guitar Hero: Queen. ■

BioShock – уникальная игра, считает Гор Вербински.

ОЧЕНЬ ДОРОГОЕ КИНО

Гор Вербински (Gore Verbinski), режиссер трилогии «Пираты Карибского моря», однажды поиграл в BioShock и захотел ее экранизировать. Правда, когда составил бюджет фильма, быстро передумал – в целях экономии фильм нужно было снимать за границей, а Гор не хотел уезжать. К экранизации BioShock прикрепили нового режиссера – испанца Хуана Карлоса Фреснадильо (Juan Carlos Fresnadillo). Но и он сейчас занялся другим проектом, поскольку бюджет BioShock никак не могут утвердить. Вербински, выступающий в качестве продюсера, просит геймеров потерпеть. Понимаем, деньги – это очень важно. ■

ФАКТ

17

МИЛЛИОНОВ ЭКЗЕМПЛЯРОВ – ТИРАЖ GRAND THEFT AUTO IV НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ

ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ НОВОСТИ | О КОМПАНИЯХ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ПЕРЕЗАГРУЗКА WINDOWS

MICROSOFT УДЕЛИТ БОЛЬШЕ ВНИМАНИЯ РЫНКУ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

В Microsoft в очередной раз «вдруг» пришли к выводу, что отсутствие с их стороны инвестиций в развитие PC как игровой платформы медленно убивает рынок компьютерных игр. Компания планирует исправить ситуацию. Руководство корпорации снова обещает «вернуть игры на Windows» и уверено, что это нисколько не повредит их приставке Xbox 360.

Не так давно Microsoft анонсировала PC-версию ролевки Fable 3. Она выйдет одновременно с консольной сестрицей – 26 октября. По этому поводу Microsoft подготовила для журналистов документ «Часто задаваемые вопросы». Компания спрашивает сама себя: «Сигнализирует ли выпуск Fable 3 на Windows о желании Microsoft уделять больше внимания рынку компьютерных игр. Подобные обещания делались вами и раньше, но ничего существенного не происходило. На этот раз все иначе?» Ответ, подготовленный пиарщиками Microsoft, заставляет вскинуть брови в удивлении: «Windows – самая прибыльная игровая платформа и важная часть бизнеса нашей компании. На PC играют в хардкорные игры типа Fable 3 и казуальные проекты, вроде тех, что в Facebook. Сейчас Microsoft делает для Windows 7 ряд новых изумительных игр. Выпуск Fable 3 – это только «первая ласточка». Скоро вас ждут интересные анонсы». Заинтриговали, ничего не скажешь. ■

Fable 3 обещает быть одним из главных хитов осени.

Может, теперь и Gears of War 3 выйдет на PC?

ОТКУДА ДЕНЬГИ?

КОМПАНИЮ ACTIVISION КОРМИТ WORLD OF WARCRAFT, А ВОВСЕ НЕ КОНСОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Глава Activision Бобби Котик (Bobby Kotick) заявил, что консольные игры приносят издательству лишь 30 процентов дохода. Остальные 70 процентов прибыли его компания получает с продажи платного дополнительного контента и в виде абонентской платы. Котик разоткровенничался, когда его спросили, не переживает ли он, наблюдая за колебаниями в чартах и не пугает ли его снижение продаж игр в магазинах.

– Мне до этого мало дела, – сказал гендиректор Activision. – Раньше я изучал еженедельные чарты продаж с религиозным трепетом, но теперь бизнес изменился. Сегодня порядка 70 процентов прибыли дают не консольные проекты. Не нужно быть экспертом, чтобы понять, о чем говорит Котик. Конечно же, о World of Warcraft. Эта MMORPG с почти 12 миллионами подписчиков ежемесячно приносит Activision 100 миллионов долларов. Доля WoW в общем доходе издательства – 55 процентов. Еще порядка 15 процентов компания выручает с продажи дополнительного контента к играм. Так, первый DLC к Call of Duty: Modern Warfare 2 с пятью картами продавался по 15 долларов, и за первую неделю его купили 2,5 миллиона геймеров. ■

World of Warcraft еще не один год будет обеспечивать Activision спокойную жизнь.

Выпуск DLC к Call of Duty: Modern Warfare 2 – очень прибыльное дело.

ДЮК ВЫБРАЛ ХУДОЙ МИР

ПРЕКРАЩЕНА ТЯЖБА ВОКРУГ DNF

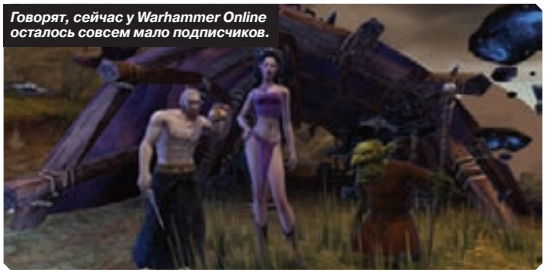
Так Duke Nukem Forever выглядела в 2008 году.

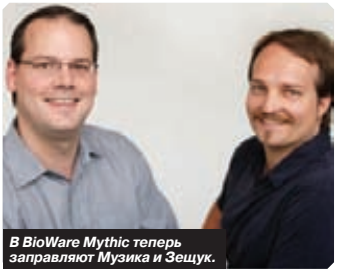
А вдруг DNF когда-нибудь доделают?

В мае 2009 года была распущена команда 3D Realms, 12 лет трудившаяся над шутером Duke Nukem Forever. В Take-Two Interactive, владеющем правами на выпуск долгостроя, юмор не оценили. Издательство подало в суд на Apogee Software, компанию, частью которой является студия 3D Realms. Суть иска: студия не доделала Duke Nukem Forever, и Take-Two потеряло миллионы долларов на этом контракте (издательские права обошлись в 12 миллионов; разработчикам подкинули еще деньжат в 2007-м). Take-Two потребовало компенсировать расходы, намекая, что если денег нет, компания готова принять «в дар» права на серию Duke Nukem. В ответ Apogee Software подала встречный иск, уверяя, что Take-Two намеренно довела 3D Realms до банкротства. Судебное разбирательство велось за закрытыми дверями. Его перипетии нам неизвестны, в отличие от результата – стороны примирились и отозвали иски. Дело закрыто, причем, согласно соглашению об урегулировании конфликта, ни Take-Two, ни Apogee не могут подать повторный иск по рассмотренному вопросу. О чем договорились стороны – тайна. Однако права на Duke Nukem американский издатель не получил, они по-прежнему записаны на 3D Realms/Apogee. Что-то нам подсказывает, вскоре мы услышим новости о Duke Nukem Forever. Помните, официально проект не закрыт. ■

ИГРА В ИМЕНА

СТУДИЯ MYTHIC ENTERTAINMENT ПОЛУЧИЛА НОВОЕ НАЗВАНИЕ – BIOWARE MYTHIC


Говорят, сейчас у Warhammer Online осталось совсем мало подписчиков.


В BioWare Mythic теперь заправляют Музика и Зещук.

Американская студия Mythic Entertainment, разработавшая такие MMORPG, как Dark Age of Camelot и Warhammer Online: Age of Reckoning, поменяла название. В третий раз! В июне 2006 года компанию купило издательство Electronic Arts, и присвоило ей новое имя – EA Mythic. Спустя пару лет студия вновь стала Mythic Entertainment. Глава компании Марк Джейкобс (Mark Jacobs) сказал геймерам, что затея со сменой вывески на EA Mythic была ошибочной, ведь Mythic Entertainment – раскрученный бренд, уважаемый поклонниками MMORPG. Warhammer Online не стала убийцей World of Warcraft. Спустя полгода после релиза у нее насчитывалось около 300 тысяч подписчиков. Чуть больше года назад были отключены 63 сервера этой MMORPG. А когда руководство Electronic Arts объявило о решении уволить 1500 сотрудников – экономии ради, под сокращение попали как минимум треть работников Mythic Entertainment. Затем издательство объединило Mythic и канадскую BioWare (Mass Effect, Star Wars: The Old Republic) в одну игровую группу, причем за главных оставили Рэя Музику (Ray Muzyka) и Грега Зещука (Greg Zeschuk) из BioWare. Марк Джейкобс тут же громко хлопнул дверью, покинув основанную им когда-то студию. И вот теперь Mythic, похоже, полностью утратила самостоятельность, став частью BioWare и получив новое имя – BioWare Mythic. ■

Разработчики Kane & Lynch 2 разочаровались в GFWL.

GFWL ПРОИГРЫВАЕТ STEAM

Если Microsoft действительно намеревается уделять больше внимания рынку компьютерных игр, ей следует всерьез заняться сервисом Games For Windows Live и умолять разработчиков использовать его, а не Steam. Потому что все больше компаний отказываются от GFWL. Сначала Bethesda Softworks объявила, что Fallout: New Vegas, в отличие от Fallout 3, будет использовать Steam. Затем разработчики Kane & Lynch 2: Dog Days, услышав вопрос: «В мультиплеер Kane & Lynch было невозможно играть из-за глючности GFWL. Проблема осталась?», категорически ответили: «Нет. Мы перешли на Steam». Пора трубить тревогу, Microsoft. ■

В Cities XI 2011 вас ждут новые здания и новые карты.

СТРОЙКА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

В прошлом номере мы сообщили о закрытии парижской студии Monte Cristo, известной по градостроительному симулятору Cities XL. Компания пыталась превратить проект в полноценную MMO-игру, и надорвалась. Однако история Cities XL не завершена. Права на серию купило французское издательство Focus Home Interactive, основанное в 1996 году и выпустившее в Европе немало хитов, включая TrackMania, Runaway и Blood Bowl. Компания уже анонсировала Cities XL 2011, пообещав воплотить в жизнь все мечты разработчиков из Monte Cristo. Релиз намечен на октябрь. ■

ФАКТ

64%

РОДИТЕЛЕЙ СЧИТАЮТ, ЧТО ИГРЫ ПОЛОЖИТЕЛЬНО ВЛИЯЮТ НА ИХ ДЕТЕЙ (ПО ДАННЫМ ESA)

ПРОЧИЕ НОВОСТИ | ОБО ВСЕМ НА СВЕТЕ

ЛЕТАЙТЕ САМОЛЕТАМИ STARCRAFT 2

В ЮЖНОЙ КОРЕЕ ЗАПУЩЕНА БЕСПРЕЦЕДЕНТНАЯ РЕКЛАМНАЯ КАМПАНИЯ STARCRAFT 2

27 июня 2010 года – дата, обведенная в календарях миллионов геймеров. День выхода StarCraft 2: Wings of Liberty. Но, пожалуй, нигде в мире эту игру не ждут так сильно, как в Южной Корее. Потому что для корейцев StarCraft – это культ, без пяти минут национальный спорт. И Blizzard Entertainment делает все возможное, чтобы запуск игры в Южной Корее прошел гладко и максимально эффективно. Компания подписала договор с крупнейшей авиакомпанией страны Korean Air, согласно которому логотип StarCraft 2 и герой терранов Джим Рейнор украсят два самолета. «Боинг 747» и «Боинг 737» с рекламой главной RTS года на протяжении полугода будут летать на внутренних и международных авиалиниях. Собственно говоря, уже летают.

И это далеко не все! По Сеулу ездят автобусы с рекламой StarCraft 2, а в закусочных подают бургеры в обертке, сообщающей о «возвращении короля». Blizzard Entertainment также сообщила, что все корейские подписчики World of Warcraft смогут играть в StarCraft 2 совершенно бесплатно – пока активен аккаунт. Тем самым компания надеется повысить в стране интерес к своей и без того сверхпопулярной MMORPG. Игрокам, игнорирующим World of Warcraft, придется платить абонентскую плату за доступ в мультиплеер – 9900 вон (около 10 долларов).

Не забыла Blizzard Entertainment и о киберспортсменах. Специально для них будет выпущена StarCraft 2 – Professional Edition. Она отличается от стандартной тем, что поддерживает режим игры по локальной сети. В широкую продажу эта версия, несмотря на мольбы тысяч геймеров, не поступит. Она будет использоваться только на турнирах киберспортсменов.

Кстати, о прогеймерах. Недавно в Южной Корее завершился скандал вокруг договорных матчей в StarCraft. Одиннадцать профессиональных игроков были заподозрены в договорных матчах. Каждое спланированное поражение приносило от 1700 до 5700 долларов. Приличные деньги по местным меркам. Корейская ассоциация киберспортсменов KeSPA провела серьезное расследование и пожизненно дисквалифицировала именитых мошенников, лишив их всех наград и титулов. Несмотря на неприятный инцидент, в Blizzard верят: у StarCraft 2 большое будущее в мире виртуального спорта. Компания заявила, что будет оплачивать учебу в университете молодым и перспективным игрокам. Ох, как бы корейские школьники не побросали учебники и не засели за StarCraft 2... ■

На таком самолете лететь не стыдно.

В Корее считают дни до выхода StarCraft 2.

Blizzard видит в StarCraft 2 полноценную ММО-игру. Поэтому и абонентку просит.

Хочешь учиться в универе? Играй в StarCraft 2.

ДРАКОНИЙ ЖЕМЧУГ

ПО МОТИВАМ DRAGON AGE НАРИСУЮТ АНИМЕ, А SAINTS ROW ПОКАЖУТ НА БОЛЬШОМ ЭКРАНЕ

Драматичный сюжет Dragon Age идеально годится для аниме.

Не знаем, что продюсеры нашли в Saints Row…

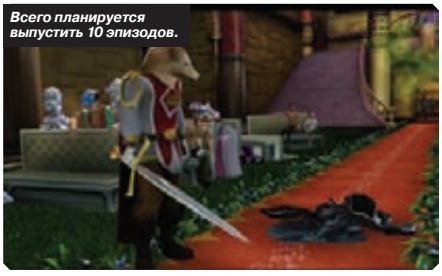
Dragon Age – одна из самых успешных новых серий, запущенных в последние годы. Фэнтезийная RPG, выпущенная в ноябре 2009 года, разошлась по свету 3-миллионным тиражом и породила пару романов по мотивам, комикс и настольную ролевую игру. Однако это еще не все. Dragon Age станет аниме! Издательство Electronic Arts и компания FUNimation Entertainment, распространяющая японскую мультипликацию в США, подписали соглашение о создании полнометражного аниме-фильма, в основу которого ляжет игра студии BioWare. Работы над проектом начались в мае. Аниме выйдет на DVD и Blu-ray в будущем году. Многие предполагают, что выпуск фильма совпадет с релизом Dragon Age 2 (по слухам, не опровергаемым EA, это случится 1 февраля 2011 года).

По аналогичному сценарию намереваются действовать в издательстве THQ. Вице-президент компании Дэнни Билсон (Danny Bilson) сообщил, что премьера экшна Saints Row 3 состоится одновременно с началом проката в кинотеатрах фильма по мотивам этой популярной серии. Якобы у экранизации уже есть режиссер, и он крут, и когда его имя назовут, мы все ахнем. Помнится, в свое время правами на перенос Saints Row на большой экран интересовался рэппер 50 Cent, но он явно не тот, на кого намекает Билсон.

КОРОЛЬ НЕ УМЕР, ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОРОЛЬ

ЛЮБИТЕЛЬСКИЙ KING'S QUEST СКОРО ВЫЙДЕТ

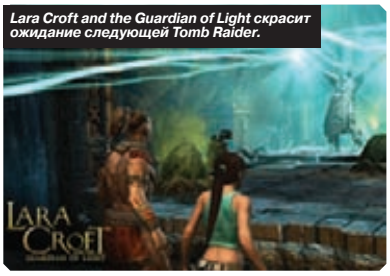
Кто соскучился по классическим квестам, обязательно попробуйте The Silver Lining.


Всего планируется выпустить 10 эпизодов.

Фэны квест-серии King's Quest отличаются упорством и умением убеждать. Они уломали уже второго издателя не препятствовать релизу любительской игры по мотивам легендарной саги Роберты Уильямс (Roberta Williams). Напомним, в 2005 году Vivendi Games потребовала прекращения разработки адвенчуры King's Quest 9: Every Cloak Has a Silver Lining, которую вела любительская команда Phoenix Online Studios. Ребята пообещали распространять игру только бесплатно, и, в конце концов, им позволили использовать персонажей King's Quest в некоммерческих целях.

В конце 2007 года Vivendi Games и издательство Activision объединились в конгломерат Activision Blizzard, и спустя некоторое время Phoenix Online опять пригрозили судом. Новый правообладатель King's Quest потребовал остановить разработку и закрыть сайт проекта. Фэны послушались, но добились встречи с руководством Activision Blizzard, чтобы объяснить свою позицию. И, о чудо! – сердца менеджеров оказались не каменными. Phoenix Online дали добро. В течение ближайших месяцев адвенчура The Silver Lining, повествующая о приключениях короля Грэма, спасающего своих детей от проклятья, будет выходить на сайте www.tsl-game.com, эпизод за эпизодом. Качайте и играйте бесплатно!

Кстати, насколько нам известно, студия Phoenix Online начала работу над своим первым коммерческим проектом.


Lara Croft and the Guardian of Light скрасит ожидание следующей Tomb Raider.

ЛАРА ВОЗВРАЩАЕТСЯ

По информации из анонимных источников, американская студия Crystal Dynamics занята разработкой следующей игры в серии Tomb Raider, выпуск которой намечен на конец 2011 года. До недавнего времени в компании функционировали две команды (одна из них трудилась над аркадой Lara Croft and the Guardian of Light), но сейчас группы снова объединены. В Интернете появились мрачные арты, якобы имеющие отношение к следующей Tomb Raider. На них изображены разрушенные небоскребы. От идеи рассказать о похождениях юной Лары Крофт вроде бы решено отказаться.

Серию BioShock передают из рук в руки.

BIOSHOCK МЕНЯЕТ РАЗРАБОТЧИКА?

Глава издательства Take-Two Interactive Штраус Зельник (Strauss Zelnick) не вполне доволен продажами шутера BioShock 2. Точное количество проданных копий не известно, хотя в свое время компания отрапортовала, что развезла по магазинам три миллиона экземпляров игры. Зельник сказал, что BioShock 2 мощно стартовал, но «продажи пошли на спад быстрее, чем мы надеялись». Тем не менее, Take-Two верит в будущее серии, и анонс третьей части, судя по всему, не за горами. Правда, вовсе не обязательно, что разрабатывать игру будет 2K Marin – она сейчас слишком занята созданием XCOM.

ФАКТ

12

СТОЛЬКО СЕРВЕРОВ «АЙОН» ОСТАЛОСЬ РАБОТАТЬ В США И ЕВРОПЕ. ЕЩЕ НЕДАВНО ИХ БЫЛО 31

Автор:
Иван Гусев

1 У воина есть разные боевые стойки, усиливающие одни характеристики и ослабляющие другие.

2 В правой руке воина место мечу, топору или булаве. В левой герой может держать щит или боевой горн.

3 Во время сражения воин накапливает адреналин. Чем выше его уровень, тем сокрушительнее удары.

4 Как бы могуч ни был воин, он не сможет убить с одного удара равного по силе противника.

5 Цепочку мощных комбо-ударов воина можно прервать, оглушив его или отбросив.

6 Движок не просчитывает столкновения между персонажами – слишком это проблемно в открытом мире.

GUILD WARS 2

Guild Wars 2 – продолжение успешной многопользовательской игры, выпущенной в апреле 2005 года. Значительно улучшенный движок, поддержка физического «мотора» Havok, значительно улучшенная анимация движений и еще три миллиона изменений – вот, что нас ждет в сиквеле Guild Wars. Бета-тестирование начнется уже в этом году, однако релиз состоится только в следующем.

- **ЖАНР ИГРЫ:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** NCsoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** ArenaNet
- **ИНТЕРНЕТ:** www.guildwars2.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год

О СКРИНШОТЕ

Студия ArenaNet на днях подробно рассказала о классе «Воин», его способностях и арсенале. Скриншот призван показать героя в действии. Известно, что воин сможет пользоваться и двуручным оружием (включая ружье), однако персонажей с двуручными мечами нам пока не демонстрировали.

СКРИНШОТ ДЛЯ PC?

Да. Guild Wars 2 выходит только на PC. Консольные версии игры не предполагаются.

1 Персонажи Brink нарисованы под влиянием комиксов – все они крупного, «героического» телосложения.

2 Brink разрабатывается на движке id Tech 4 и здорово смахивает на шутер Rage от id Software.

3 Цвет кожи, форма черепа, телосложение, одежда – игрок «лепит» своего персонажа как заблагорассудится.

4 В Brink доступны 4 класса: солдат, шпион, инженер и медик.

5 Инженеры обеспечивают своим товарищам дополнительную огневую поддержку, расставляя пулемётные турели.

BRINK

Brink стирает грани между одиночной кампанией и мультиплеером. В этом футуристическом шутере от первого лица в прохождении сюжетной миссии участвуют до 8 игроков – они сражаются против ботов или живых противников. Игроки могут присоединяться к игре и вступать в бой в любой момент времени, заменяя собой NPC. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks
- **РАЗРАБОТЧИК:** Splash Damage
- **ИНТЕРНЕТ:** www.brinkthegame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2011

О СКРИНШОТЕ

На выставке E3 2010 издательство Bethesda Softworks сообщило неприятную новость: шутер Brink, который мы ждали этой осенью, не будет готов в срок. Выход игры перенесли на весну 2011 года. Чтобы хоть как-то подсластить пилюлю, разработчики опубликовали несколько новых скриншотов. Включая этот.

СКРИНШОТ ДЛЯ PC?

Трудно сказать. Brink делают для консолей и PC, причем разработчики уверяют: все версии почти идентичны.

Автор:
Иван Гусев

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: TELLTALE GAMES

СТУДИЯ:
Telltale Games
СТРАНА:
США
ГОРОД:
Сан-Рафаэль
ПОЧТОВЫЙ АДРЕС:
P.O. Box 9737 San Rafael, CA 94912-9737
ИНТЕРНЕТ:
www.telltalegames.com
ПАРТНЕРЫ-ИЗДАТЕЛИ:
GameTap, Ubisoft

ХРОНОЛОГИЯ РЕЛИЗОВ

2005 **Telltale Texas Hold'em**
2005 **Bone: Out from Boneville**
2006 **CSI: 3 Dimensions of Murder**
2006 **Sam & Max Save the World**
2007 **CSI: Hard Evidence**
2007 **Sam & Max: Beyond Time and Space**
2008 **Strong Bad's Cool Game for Attractive People**
2009 **Wallace & Gromit's Grand Adventures**
2009 **Tales of Monkey Island**
2010 **Sam & Max: The Devil's Playhouse**

Бессменный капитан Telltale Games.

КВЕСТОСПАСИТЕЛИ

«Квест умер? Вранье!» – заявил в июне 2004 года Дэн Коннорс (Dan Connors), глава новой студии Telltale Games. В состав его компании вошли ветераны игровой индустрии, трудившиеся над многими классическими адвенчурами LucasArts. Все они участвовали в разработке квеста Sam and Max: Freelance Police, умерщвленного бизнес-воротилами в марте 2003 года. По словам Коннорса, именно закрытие сиквела Sam & Max повлияло на решение открыть собственную студию.

В Telltale трупов не боятся.

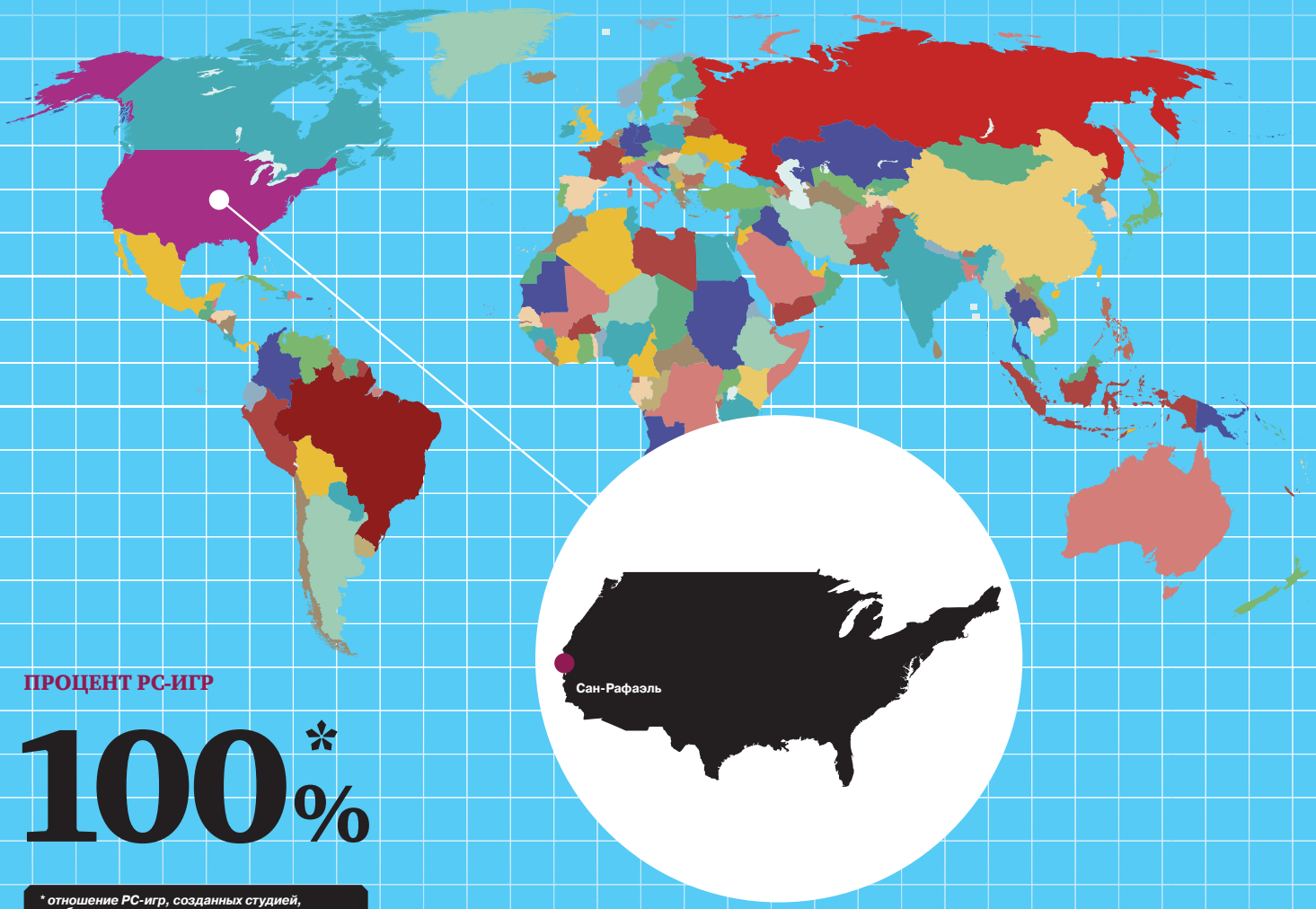
ЗАКОН И ПОРЯДОК

Студия Telltale Games сразу объявила, что собирается разрабатывать исключительно квесты. Однако, поскольку жанр переживает не лучшие времена, руководство компании решило сделать ставку на игры по популярным лицензиям. В США неплохо покупают квесты по мотивам сериалов «Закон и порядок» и CSI, поэтому и Telltale охотно взялась за детективные адвенчуры. Студия сделала три игры для Ubisoft по мотивам сериала CSI: Место преступления.

Покер помог Telltale Games стартовать.

ПАРТИЯ В ПОКЕР

Несмотря на то что Telltale Games пришла в индустрию «спасать квест», первой игрой студии оказался покерный симулятор. Telltale Texas Hold'em вышла в феврале 2005 года. Игра была сделана, прежде всего, для того, чтобы протестировать возможности движка, написанного сотрудниками компании с нуля. Telltale Texas Hold'em – единственная «не адвенчура» в портфолио калифорнийской студии. Компания пока не собирается пробовать силы в других жанрах.



ПРОЦЕНТ PC-ИГР

100%*

** отношение PC-игр, созданных студией, к общему количеству ее релизов.*

США – мировой лидер в производстве компьютерных игр.

СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ ИГРОДЕЛОВ

Соединенные Штаты Америки – государство в Северной Америке, которое занимает четвертое место в мире по территории и третье место по численности населения (более 309 миллионов человек). Согласно исследованиям, в США проживает свыше 40 тысяч человек, занятых в игровой индустрии. Они трудятся в 600 компаниях. 46 процентов американских разработчиков трудятся в штате Калифорния, 11.6 – в Вашингтоне и 7.4 – в Техасе.

Сан-Рафаэль был основан четырьмя испанскими священниками в начале XIX века.

МИЛЫЙ ГОРОДОК

Городок Сан-Рафаэль, где базируется студия Telltale Games, расположен в теплом и широко известном штате Калифорния. Он занимает площадь около шестидесяти квадратных километров. Климат средиземноморский, очень теплый, что позволяет городу прекрасно существовать без системы отопления. Согласно переписи, проведенной в 2007 году, население Сан-Рафаэля составляет 55.649 человек. Из них около семидесяти – сотрудники Telltale Games.

Telltale пока не намерена покидать Сан-Рафаэль.

ПОБЕГ ИЗ САН-РАФАЭЛЯ

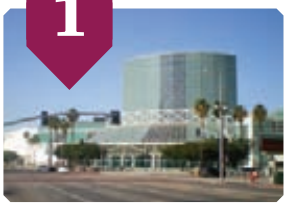
Сан-Рафаэль – родина не только компании LucasFilm, священной для всех фэнов «Звездных войн», но и нескольких игровых студий. Однако из-за отсутствия поддержки со стороны местных властей многие компании, включая LucasArts, покинули город. Broderbund Software, издатель Myst, перебрался в Сан-Франциско. В Сан-Рафаэле по-прежнему работают Telltale Games и Visual Concepts (серия NHL 2K). Stormfront Studios (Eragon) и Totally Games (Star Wars: X-Wing) закрылись в 2008 году.

Автор:
Иван Гусев

10 ФАКТОВ О E3,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1



Первая E3 прошла в Лос-Анджелесе 11-13 мая 1994 года. За время своего существования выставка дважды переезжала. E3 проводилась также в Атланте (в 1997 и 1998 годах) и Санта-Монике (в 2007 году).

2

В 1996 году студия Epic MegaGames (ныне известная под менее пафосным именем – Epic Games) впервые показала на E3 движок Unreal Engine. На той же выставке мир познакомился с Tomb Raider и Resident Evil.

3

Однажды компания Sony потратила огромные деньги, заплатив за визит в свой павильон Майкла Джексона. Помимо короля поп-музыки, E3 в разные годы посещали Стивен Спилберг, Вин Дизель и Пол Маккартни с Ринго Старром.

4

В 1998 году на E3 студия 3D Realms показала публике первые трейлеры шутеров Prey и Duke Nukem Forever – самых известных долгостроев нашей эпохи. Prey все-таки увидела релиз, а вот у DNF шансов мало.

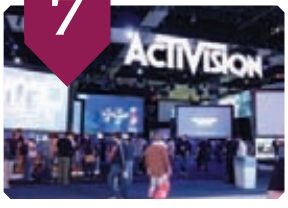
5

Пика посещаемости E3 достигла в 2005 году, когда на выставку заявилось 70 тысяч человек. Вообразите масштаб мероприятия: выставочная площадь по размеру равнялась 4650 олимпийским плавательным бассейнам.

6

Каждый участник выставки E3 старался привлечь к себе максимальное внимание. Дошло до того, что организаторам пришлось вводить ограничения на громкость музыки в павильонах и откровенность костюмов моделей.

7



Подготовка и участие в E3 влетает игровым компаниям в «копеечку» – до 5 млн долларов. Именно поэтому в 2007 году выставка поменяла формат – многие участники жаловались на чрезмерную дороговизну.

8

В 2007-2008 годах E3 проводилась под именем E3 Media and Business Summit и в новом формате (только бизнес, никаких зевак). Перемены были встречены в штыки. Создатель The Sims Уилл Райт назвал E3 «зомби».

9

На протяжении последних двух лет компания Blizzard Entertainment не посещает выставку E3 и не участвует в ней. Да и зачем, когда есть собственное популярное мероприятие – Blizzcon, где можно показать все новинки?!

10

45 тысяч 600 гостей из 90 стран посетили E3 2010 (для сравнения: в 2009-м – 41 тысяча). В выставке приняли участие 90 компаний. Следующая E3 пройдет в Лос-Анджелесе 7-9 июня 2011 года. Ждем с нетерпением!

«MAFIA 2 ПОДОЗРИТЕЛЬНО ПОХОЖА НА ИГРУ НАШЕЙ МЕЧТЫ» — «ИГРОМАНИЯ»

«САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА ГОДА» — GAMEGURU.RU

«ВЕЛИКАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ГАНГСТЕРСКАЯ САГА» — «СТРАНА ИГР»

MAFIA II

КОМПЛЕКТ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО ЗАКАЗА ДОСТУПЕН С 30 ИЮЛЯ

В ПРОДАЖЕ
С 27 АВГУСТА 2010

XBOX 360. PS3 PhysX by NVIDIA 2K GAMES

© 1998-2010 Take-Two Interactive Software, Inc., and its subsidiaries. Mafia II developed by 2K Czech. 2K Czech, the 2K Czech logo, 2K Games, the 2K Games logo, Illusion Engine, Mafia, Mafia II, the Mafia II logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. NVIDIA® and PhysX® are trademarks of NVIDIA Corporation and are used under license.
Windows, кнопка «Пуск» Windows Vista и Xbox 360 являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. Games for Windows и эмблема кнопки «Пуск» Windows Vista используются по лицензии корпорации Майкрософт. Логотип PC DVD-ROM является товарным знаком © IDSA 2004. Все остальные товарные знаки и торговые марки являются собственностью их законных владельцев. © 2010 ООО «1С-СофтКлаб». Все права защищены.

Автор:
Иван Гусев

ИЮНЬ: ЧАРТЫ ПРОДАЖ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ, ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

Название игры	Издатель
1. The Sims 3: Ambitions	Electronic Arts
2. The Sims 3	Electronic Arts
3. Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
4. The Sims 3: World Adventures	Electronic Arts
5. Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	Electronic Arts
6. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
7. LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros. Interactive
8. Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
9. Fallout 3: Game of the Year Edition	Bethesda Softworks
10. Mass Effect 2	Electronic Arts

Вот уже 10 лет The Sims остается самой востребованной серией компьютерных игр. Второй аддон к The Sims 3, посвященный карьере, – не исключение.

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ, AMAZON.COM

Название игры	Издатель
1. LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros. Interactive
2. ArmA 2: Operation Arrowhead	Meridian4
3. Sniper: Ghost Warrior	City Interactive
4. Transformers: War for Cybertron	Activision
5. Making History 2: War of the World	Muzzy Lane Software
6. Singularity	Activision
7. ArmA 2: Combined Operations	Meridian4
8. Toy Story 3: The Video Game	Disney Interactive
9. Rise of Flight: The First Great Air War – Iron Cross	777 Studios
10. All Points Bulletin	Electronic Arts

Все дети любят LEGO. Родители это хорошо знают и охотно кладут LEGO Harry Potter в корзинки для покупок.

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ, STEAM

Название игры	Издатель
1. Left 4 Dead 2	Valve Software
2. THQ Complete Pack	THQ
3. Counter-Strike: Source	Valve Software
4. Call of Duty Pack	Activision
5. BioShock 2	Take-Two Interactive
6. All Points Bulletin	Realtime Worlds
7. Resident Evil 5	Capcom
8. Dragon Age: Origins Digital Deluxe Edition + Awakening	Electronic Arts
9. Sniper: Ghost Warrior	City Interactive
10. Transformers: War for Cybertron	Activision

Успех Left 4 Dead 2 спустя столько месяцев после релиза объясняется просто – в Steam дают большую скидку на этот отличный зомби-шутер.

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ, «СОЮЗ»

Название игры	Издатель
1. The Sims 3: Карьера	Electronic Arts
2. Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
3. All Points Bulletin	Electronic Arts
4. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
5. World of Warcraft: Burning Crusade	Blizzard Entertainment
6. The Sims 3: Современная роскошь	Electronic Arts
7. BioShock 2 (коллекционное издание)	1С-СофтКлаб
8. Singularity	1С-СофтКлаб
9. The Sims 3: Мир приключений	Electronic Arts
10. Принц Персии: Забытые пески	Акелла

Там, где есть девочки – там популярна The Sims. Слабый пол продолжает голосовать рублем за The Sims 3.

АВГУСТ: КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
2	3	4			7	8
9			12	13 **VICTORIA 2** Victoria 2 – нишевая стратегия. Она охватывает период с 1835 года и до начала Второй мировой.	14	15
16	17 **CITY OF HEROES: GOING ROGUE** Могут ли супергерои быть плохими? Этому посвящена City of Heroes: Going Rogue.					22
	24 **ELEMENTAL: WAR OF MAGIC** Elemental: War of Magic – пошаговая стратегия в духе культовой Master of Magic.	25	26 **KANE & LYNCH 2: DOG DAYS** Повествование в этот раз ведется от лица Линча. В первой части мы играли за Кейна.	27 **MAFIA 2** Мафия бессмертна, а Mafia любима. Восемь лет мы ждали выхода сиквела знаменитого гангстерского экшна!	28	29
30	31 **SAM & MAX: THE DEVIL'S PLAYHOUSE – EPISODE 5: THE CITY THAT DARES NOT SLEEP** Очередной эпизод отличного квеста про Сэма и Макса.					

ЖДЕМ В БЛИЖАЙШИЕ 12 МЕСЯЦЕВ

Civilization 5
24 сентября 2010 года

Серии Civilization скоро исполнится 20 лет, и она остается любимой и актуальной.

Star Wars: The Old Republic
весна 2011 года

Самый дорогой и амбициозный проект в истории Electronic Arts.

Rage
2011 год

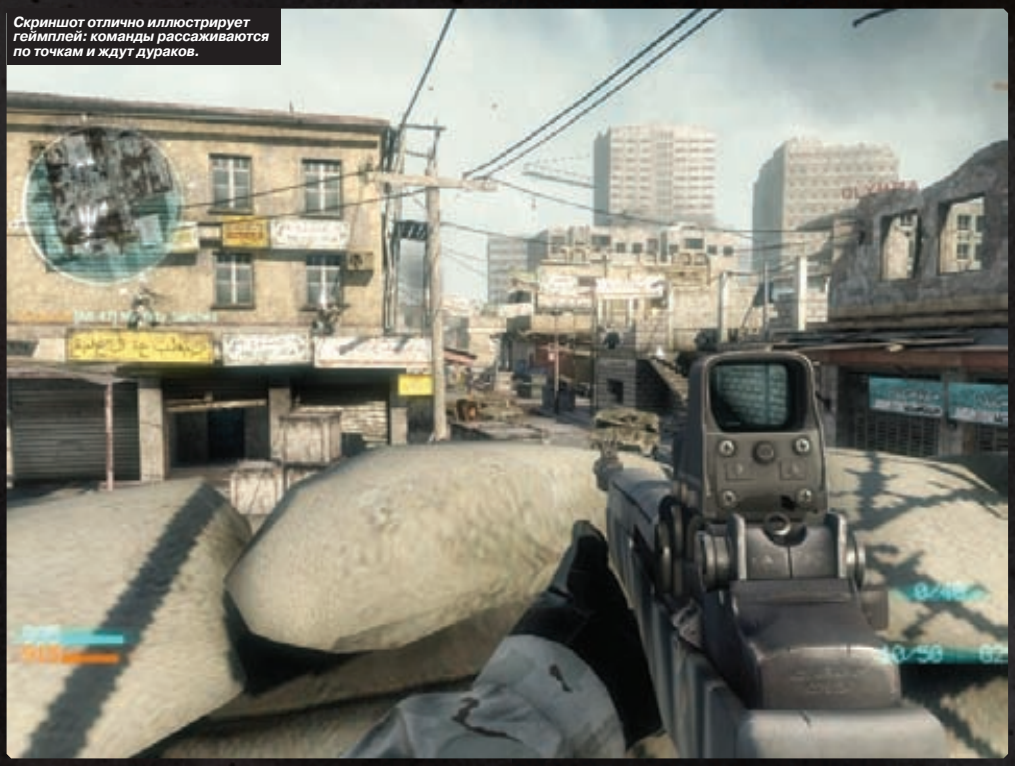
Новый долгострой от легендарной студии. Остался ли у id Software порох в пороховницах?

Автор:
Анатолий Сонин

ЖАНР:
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:
EA Los Angeles, EA DICE
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1-12
ИНТЕРНЕТ:
www.medalofhonor.com
ДАТА ВЫХОДА:
15 октября 2010

MEDAL OF HONOR

МЕДАЛЬ ПОСМЕРТНО



Скриншот отлично иллюстрирует геймплей: команды рассаживаются по точкам и ждут дураков.

Быстрее, найдите на этой картинке врага! Не видите? А он вас видит и убьет через три секунды.

Танки в Medal of Honor не всесильные: боец-специалист может их запросто подрывать.

МНЕНИЕ

Святослав Торик, автор

Последняя Medal of Honor, вышедшая три года назад, имела все возможности закопать уважаемую серию как можно глубже с тем, чтобы не возвращаться к ней никогда. Однако EA, увлекшаяся в последнее время игронекромантией, не смогла пройти мимо родоначальника жанра «шутеры про Вторую мировую» в свете успеха Call of Duty: Modern Warfare 2. Мультиплеерная бета-версия реинкарнированной «Медали за храбрость» напоминает плохо слепленного кадавра: тут кусок, выдранный из Battlefield: Bad Company 2, там еще кусочек из него же. Хитрые шведы решили, что единожды сработавшие на миллионы долларов яйца способны украсить любой шутер, будучи всего лишь продемонстрированными в профиль. В Medal of Honor нельзя сровнять с землей целое здание, но можно убрать отдельно взятую баррикаду, за которой прячется проклятый снайпер. Интерес к игре пропадает примерно тогда же, когда выясняется, что teamwork в новом понимании DICE означает «пропусти товарища вперед, чтобы убили его, а не тебя». Не странно: если зрить в корень, то со времен Counter-Strike 1.6 ничего кардинального нового в жанре придумано не было. Все-таки иногда лучше жевать, чем делать мультиплеер.

Мультиплеер Medal of Honor – это война. Война не из-за масштабов или тактических возможностей, а из-за четкого и постоянного осознания игроком, что он никчемное пушечное мясо, которое может погибнуть от любой шальной пули, что он гайка в гигантском механизме – том механизме, который искрится вокруг него пулями, пускает в глаза облака дыма и закладывает уши звуком падающих бомб. Вы включаете любую карту Medal of Honor и сразу понимаете: здесь вы умрете. Здесь все умрут. Хотите просто поиграть в свое удовольствие? Для этого есть Modern Warfare 2.

В онлайновый режим Medal of Honor нам выдалось играть несколько раз. Первый был на E3 – там все вышло по-детски наивно, красочно, игра казалась забавным развлечением. Второй раз был уже здесь, в Москве, когда мы активировали ключ для беты, привезенный с выставки. Первые матчи опять были радужно-веселыми, но чем дольше мы играли, тем лучше понимали суть Medal of Honor: через несколько дней сервера окончательно превратились в суровые поля для битв, где боишься отойти на десять метров от точки респауна, но все равно бежишь прочь, потому что знаешь, что даже база отлично простреливается. Medal of Honor – это война. И побеждают на этой войне кемперы.

Каждый бой стремится к одному и тому же финалу: игроки обеих команд занимают позиции за укрытиями и ждут – либо лихого дурака, либо шанса прорваться к следующей безопасной точке. А шанс такой приходит редко: каждый выход на открытую площадку – игра в русскую рулетку, убить могут за пару секунд. Самое страшное, что непонятно даже, кто убивает: после вашей смерти злодея не покажут. Возрождаетесь на базе (или рядом с другим игроком – хотя эта функция доступна не во всех режимах) и вновь несетесь на войну, которую вам так никогда полностью и не понять. Звучит не очень весело, но такова уж Medal of Honor: тут у нас не соревновательный мультиплеер, а симулятор суровых военных действий.

Хотя для симулятора в игре, конечно, много условностей: оружие, например, реалистично трещит и здорово выглядит, но

ЗДЕСЬ БОИШЬСЯ ОТОЙТИ НА ДЕСЯТЬ МЕТРОВ ОТ ТОЧКИ РЕСПАУНА, НО ВСЕ РАВНО БЕЖИШЬ ПРОЧЬ, ПОТОМУ ЧТО ЗНАЕШЬ, ЧТО ДАЖЕ БАЗА ОТЛИЧНО ПРОСТРЕЛИВАЕТСЯ.

ФАКТЫ:

2 карты доступно в бете

3 класса персонажей

3-4 секунды задержка перед респауном

Дуэль снайперов в стиле Medal of Honor: видим друг друга хорошо, попасть не можем.

92 метра до цели, укрытий никаких. Ох, мама дорогая, мне тут и до следующего дерева не добежать.

ИГРОКИ ОБЕИХ КОМАНД ЗАНИМАЮТ ПОЗИЦИИ ЗА УКРЫТИЯМИ И ЖДУТ – ЛИБО ЛИХОГО ДУРАКА, ЛИБО ШАНСА ПРОРВАТЬСЯ К СЛЕДУЮЩЕЙ БЕЗОПАСНОЙ ТОЧКЕ.

стреляет с немного заниженной отдачей – прицел почти не уходит вверх. Да и тот факт, что игроки респаунятся с задержкой в 3-4 секунды, как в Modern Warfare 2, тоже реализму не прибавляет.

БЕЗ БОРОДЫ

Но война войной, а про игровые забавности вроде системы прокачки разработчики не забыли. Тут три класса персонажей, переключаться между ними можно по многу раз за раунд. Есть солдат с автоматами и пулеметами, специалист с ракетной установкой и дробовиком и снайпер. Три класса прокачиваются отдельно, в зависимости от того, как много вы за них играете, а по мере набора уровней у каждого открываются какие-то свои приспособления и орудия убийств. Например, играя за солдата, мы заработали пулемет, увеличенный размер обоймы и новый прицел. Арсенал очень скромный, но его, надеемся, специально урезали для беты. И вдобавок к «серьезной» прокачке есть увеселительные достижения – медали и ленты, которые даются за мелкие подвиги в бою. Система знакомая, но со своим уникальным оттенком.

Кстати о знакомом – прямиком из Modern Warfare 2 приехали бонусы за цепочки убийств. В бете, например, открывалась возможность запросить авиаудар или вызвать дрон, отмечающий врагов на карте.

В меню выбора класса выбрасывают после каждой смерти – здесь никто не торопит, можно даже оружие сменить.

СПАСТИ РЯДОВОГО XXX

В нашей версии представлены оказались только два режима игры и две же карты. Первый режим называется Team Assault и является обычным командным дефматчем, карта у него маленькая, городская. Но даже на такой локации в Medal of Honor раздолье для кемперов и снайперов: тут куча открытых крыш и окон, а из некоторых мест простреливается вообще вся карта. Второй режим поинтересней – это Mission, где нужно выполнять сюжетные задания. Например, прорвать оборону солдат Талибана в одном из реальных регионов Афганистана – для этого нужно уничтожать кордоны на дорогах, захватывать терри-

На картах всегда что-то бабахает, передышек не бывает.

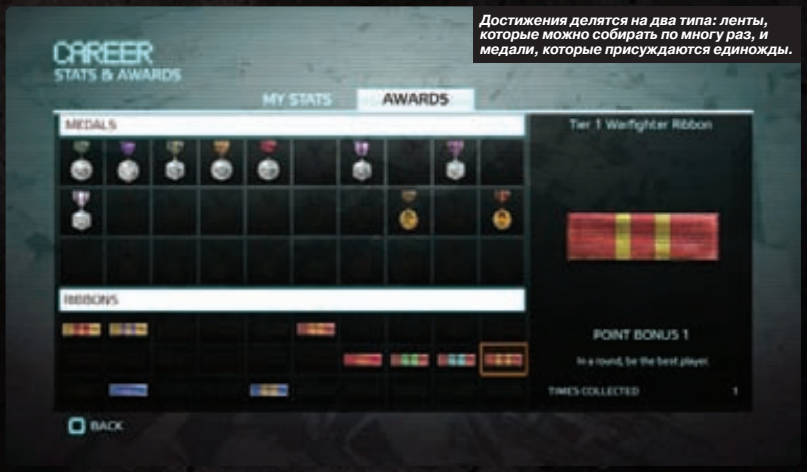
МНЕНИЕ

Игорь Сонин, главный редактор

Бета-версия Medal of Honor вышла совершенно неожиданно. Игру анонсировали всего полгода назад, скриншотов кот наплакал, а на E3 журналистов уже зовут играть в мультиплеер. Простите, да и до релиза остаются какие-то три месяца – август, сентябрь, половина июля и половина октября! Бета-версия, естественно, замахивается на то, чтобы быть круче Modern Warfare, но это у нее пока плохо получается. Причины даже не в ошибках (их исправят), а в нелепой системе карьеры (слишком мало открывается оружия и бонусов, не очевидно, за что они выдаются) и в неудачном дизайне карт, на которых вся раздача от раунда к раунду происходит в одном и том же месте, а точки возрождения всегда под огнем. Мое мнение: если Medal of Honor и будет серьезно конкурировать с Modern Warfare, то лишь только когда к ней припишут цифру «2». Или даже «3».

рию и подрывать важные объекты. Пока команда выполняет все эти действия, линия фронта отодвигается, и вместе с ней переносятся по карте точки возрождения солдат. А те, кто играет за талибанцев, должны в свою очередь точки защищать, а бомбы обезвреживать. Локация для такого режима выбрана крайне любопытная: это большой открытый регион в горах, который полностью и отовсюду простреливается и по которому двигаться можно только очень короткими перебежками и только под дымовой завесой. Иначе – чпок! – снайпером играет, кажется, каждый второй.

Бета вышла спорной, как минимум. И при этом не понятно, то ли разработчики действительно допустили ошибки, то ли они просто метят в новую аудиторию: карты, усеянные кемперами, – это не есть хорошо, объективно говоря, но ведь кто-то за этих кемперов играет. Им интересно, наверное. Другие, более объективные недостатки вполне могут оказаться особенностями беты: никого не удивит, если в финальной версии уровней прокачки будет больше, арсенал богаче, а после смерти таки начнут показывать убийц – так что и за это ругать игру рано. Что ж, остается ее создателей похвалить: по крайней мере, на Modern Warfare 2 это точно не похоже. ■



Достижения делятся на два типа: ленты, которые можно собирать по многу раз, и медали, которые присуждаются единожды.

Враг освоил мастерство пиксельхантинга: я смотрю прямо в его сторону, но никого не вижу. Жить мне осталось несколько секунд.

Путь к победе найден! Занимаем непопулярную кемперскую точку, высовываемся из-за нее одним глазом и ждем врагов. Вот в этом месте я, например, убил пятерых подряд.

МНЕНИЕ

Кирилл Перевозчиков, редактор

Мультиплеер новой Medal of Honor – это такой, судя по бете, Modern Warfare 2 для бедных (или как вариант – для людей, искренне любящих Battlefield: Bad Company 2): немного лучше графика, но (пока что) хуже все остальное. Неочевидные классы, неразвитая система достижений и развития, непонятные перестрелки (с плохим, к тому же, звуком). Один из самых болезненных моментов – отсутствует Kill Cam, вместо этого приходится каждый раз любоваться на смерть собственного персонажа. С другой стороны, это все еще бета – штука явно не соответствующая качеству финального продукта.

Вот для таких случаев я и открывал своему персонажу пулемет.

Автор:
Александр Барышников

Дэниэл и его единственный друг – керосиновая лампа – размышляют, где бы найти еще пару-тройку зубчатых колес для решения очередного паззла.

ФИЗИКА УЖАСА

Разработчики решили, что даже трехмерные приключенческие игры по своей сути слишком уж плоски, и придумали вот такую штуку: чтобы совершить какое-либо действие с игровым объектом, нужно зажать левую клавишу мыши и двигать «грызуна» в соответствующем направлении. Например, чтобы открыть дверь, нужно зажать ЛКМ и двинуть мышь от себя или на себя, в зависимости от того, в какую сторону эта дверь открывается. Для того чтобы провернуть вентиль, нужно опять-таки зажать ЛКМ и совершить мышкой несколько круговых движений. Основная сложность состоит в том, что вовсе не с руки, убегая и уворачиваясь от монстров, открывать двери и толкать рычаги в нужную сторону. Не раз приходилось перезагружаться просто потому, что я пытался дергать закрытую дверь на себя, в то время как ее нужно было просто толкнуть и бежать без оглядки дальше. Часть предметов интерактивна: например, можно бить посуду и кидаться стульями, вводя тварей в легкий ступор.

АМНЕЗИЯ: ПРИЗРАК ПРОШЛОГО

СТОЯТЬ-БОЯТЬСЯ!

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Amnesia: The Dark Descent
ЖАНР: Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Frictional Game
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Frictional Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: www.amnesiagame.com
ДАТА ВЫХОДА: 8 сентября 2010

«Страх убивает разум» – вещал Фрэнк Герберт с бесчисленных страниц «Дюны». Ровно то же самое хором ревели в микрофон индустриальные металлюги Fear Factory, свирепо стуча в барабанные перепонки перепуганных не на шутку слушателей. Теперь вот о том, как поседеть за пять минут и напрочь лишиться рассудка, с нескрываемым удовольствием рассказывает нам компания Frictional Games. Мы зашли на показ их нового проекта и делимся впечатлениями.

Frictional Games – признанные мастера леденящего кровь в жилах жанра. За неполную пятилетку своего существования эта инди-бригада умудрилась выпустить тройной хоррор-сериал под вывеской «Пенумбра» и не выпустить еще четыре игры, о которых, в общем-то, нечего сказать, кроме того, что практически все они страшны, как смертный грех.

«Амнезия» – неофициальное, но очень идейное продолжение отбегавших свое «пенумбр». Начало приключения не предвещает абсолютно ничего радужного: главный герой игры очнулся невесть где,

«Привет! Как дела?» – ехидно вопрошает нас двуногая мерзость. Жить герою игры осталось три секунды.

«АМНЕЗИЯ» – НЕОФИЦИАЛЬНОЕ, НО ОЧЕНЬ ИДЕЙНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ «ПЕНУМБР».

Местная красная плесень особо опасна, хотя и не вооружена.

гипса нет, себя не помнит, что к чему – не понимает. Окружающие его интерьеры – типичный готический замок, утопающий в густой липкой тьме и какой-то сомнительной пульсирующей дряни цвета отчаянного бордо. Что с этим делать – совершенно непонятно… Ан нет, вот же на руке какие-то татуированные письмена, из которых герой узнает, что зовут его Дэниэл и что в замке он очутился не мимоходом, а по делу: нужно срочно убить местного хозяина – человека непростого, обладающего мерзкой привычкой распиливать гостей на запчасти и еще бог весть чем занимающегося в свободное от работы время.

БОКСЕР ПО БЕГУ

Забег по замку мы начинаем в пугающей тишине, перемежаемой неясными шорохами и сопением протагониста. Нехватка источников света и общая тягучая атмосфера складываются в невероятно удачный аудиовизуальный ансамбль, медленно, но верно ускоряя биение двух сердец – одно из них принадлежит Дэниэлу, другое мое. Бьются практически в унисон. Понять, что происходит, поначалу невозможно: обрывки воспоминаний и вытатуированное послание не только не вносят ясность в происходящее вокруг, а наоборот, еще больше запутывают ошалевшего от такого приема игрока. Однако расслабляться нельзя, потому что впереди – масса загадок, шарад и крайне настырных тварей, готовых откусить вам голову.

Близкое знакомство с любым монстром запросто оборачивается для протагониста веселой расчлененкой. Дэниэл настолько немощен, что не в состоянии справиться даже с банальным трупозавром; все, что наш мужественный герой может сделать в целях самозащиты, – мелко дрожать, истошно вопить, бегать и прыгать. Делает это он не особенно спортивно, но тем не менее: небольшие шансы выскользнуть из когтистых лап у него есть. Например, можно забежать в отдаленную темную комнату и затаиться – вдруг пронесет? При этом глаза персонажа постепенно будут привыкать к темноте, и со временем мы сможем различать незамеченные ранее детали. В особо сложных случаях, когда вокруг слишком много света, лучше отсидеться в шкафу – потеряв вас из виду, потоптавшись и почесав клешней в затылке, чудище степенно удалится по своим монстрячьим делам.

Наиболее ярким впечатлением стала встреча с агрессивным слепым невидимкой: он не видел меня, а я – его. Ситуация сильно осложнялась тем, что рандеву произошло в полузатопленной комнате: несносная гадина отслеживала все мои перемещения по плеску воды и во всю прыть носилась следом. Уцелеть удалось лишь благодаря стремительно решенному паззлу, открывшему лаз на следующий уровень, куда тварь пролезть не смогла по техническим причинам.

Иногда лучше не знать, что скрывается за поворотом.

> ВСЕ, ЧТО НАШ МУЖЕСТВЕННЫЙ ГЕРОЙ МОЖЕТ СДЕЛАТЬ В ЦЕЛЯХ САМОЗАЩИТЫ, – МЕЛКО ДРОЖАТЬ, ИСТОШНО ВОПИТЬ, БЕГАТЬ И ПРЫГАТЬ.

ДЫШИТЕ ГЛУБЖЕ

Разработчики клянутся, что играть в «Амнезию» лучше всего ночью, в зашторенной комнате при выключенном свете. Так, мол, атмосфернее. Для пущего эффекта можно также выгнать из квартиры всех домашних, а кошку накормить от пуза, да так, чтобы животина захрапела и даже не думала своим внезапным появлением доводить пользователя, погрузившегося по уши в атмосферу готического кошмара, до предынфарктного состояния.

В общем, осенью нас ждет воистину кошмарное (в хорошем смысле этого слова) приключение. Искренний совет всем заинтересованным лицам: подлечите нервы. Не менее искренний совет издателю, который отважился издавать такое счастье: в системные требования к игре неплохо бы добавить валокордин. ■

ФАКТЫ:

0% шанс выжить в открытой стычке с монстрами

10% шанс убежать и отсидеться, если тебя все же заметили

100% шанс крепко испугаться во время прохождения

Автор:
Денис Кублицкий

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

КИБЕР-РЕНЕССАНС

- **ЖАНР:** First-Person RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **РАЗРАБОТЧИК:** Eidos Montreal
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.deusex.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** начало 2011 года

Свободные одежды с пышными жабо и кружевными узорами, монументальные здания, отличающиеся гармоничностью пропорций и изяществом окон, проемов и карнизов, – сквозь века элементы культуры Эпохи Возрождения проникают в 2027 год, знаменуя начало новой эры – эры кибернетического ренессанса, эпохи триумфа науки, новых открытий и новых конфликтов.

Несмотря на достижения научно-технического прогресса, значительная часть населения выступает против создания кибернетически модифицированных людей – акции протеста в Детройте выливаются в открытое противостояние с власть имущими, а полиция открывает огонь по мирным жителям. Но бунты и беспорядки не прекращаются, склоняя общественность к мысли, что достижения в кибернетике не принесут ничего хорошего. Под шумок на офис корпорации, проводящей эксперименты в области биотехнологий, совершают нападение «люди в черном», уничтожая результаты исследований и заодно – всех ученых. Руководители компании полагают, что кровавые события стали результатом всемирного заговора (а куда же в Deus Ex без этого?!), цель которого – задержать прогресс науки и отвратить приближающееся на всех парах будущее. Распутать клубок интриг и докопаться до правды предстоит Адаму Дженсену (Adam Jensen), сотруднику отдела безопасности корпорации.

ДЖЕНСЕН. АДАМ ДЖЕНСЕН

Адам – настоящий герой боевика, полная противоположность халф-

Авторы игры обещают, что подобных моментов практически не будет – несмотря на кибер-технологии, Адам остается довольно ранимой личностью. В прямом смысле.

лайфовского Барни. Аккуратная бородка, неизменная сигарета в зубах, пронзительный взгляд кибернетических глаз и выражение лица из серии «мне нужна твоя одежда, ботинки и мотоцикл» – вот краткий портрет homo novus, который определит будущее человечества. Разработчики обещают, что на сюжете отразятся все решения, сделанные игроком, и даже второстепенные задания могут изменить те или иные элементы истории. Впрочем, в общих чертах концовка нам известна – Human Revolution является приквелом Deus Ex, а действие игры разворачивается за 25 лет до приключений Джей-Си Дентона (JC Denton). Кибер-гики только мечтают о нано-имплантатах (мы знаем, что Дентон был одним из первых, кто их использовал), поэтому Адам полагается на кибернетические улучшения. Впрочем, принцип их действия такой же: в каждую из частей тела устанавливается имплантат, который можно «прокачивать», открывая новые способности. В теории наш герой освоит невидимость и контроль над разумом противника, научится поднимать тяжеленные ящики и бесшумно приземляться, прыгая с большой высоты, разовьет способность видеть сквозь стены и даже ломать их голыми руками. На практике же все сразу использовать не получится: умения являются взаимоисключающими, а их активация требует затрат энергии. В отличие от оригинальной Deus Ex, энергия представлена в виде зарядов, которых у персонажа вряд ли наберется больше десятка, а каждое умение расходует минимум один. Неизвестно, можно ли будет таскать с собой батарейки, но если аккумуляторы у Адама совсем сядут, первый заряд со временем восстановится автоматически. А вот здоровье регенерирует полностью – таким образом создатели Human Revolution хотят обеспечить плавность геймплея, не заставляя игрока обшаривать все углы в поисках аптечек. При этом парни из Eidos Montreal честно сообщают, что нестись напролом не получится – имплантаты не делают из Адама танка. Как и златоносный прародитель, Human Revolution делает равные ставки на бои, диалоги, хакерство и скрытность.

В ЛУННОМ СВЕТЕ

К последнему вопросу разработчики подходят особенно тщательно: в стремлении сделать локации светлыми и привести их к единому стилю дизайнерам игры пришлось отказаться от классического стелса а-ля Thief. Обратите внимание на мягкое освещение в теплых желтых тонах на всех скриншотах, артах и видеороликах – таким способом ви-

ВЫСОКИЕ ОЖИДАНИЯ

Успех Deus Ex – второй игры Ion Storm, столь же огромен, сколь был оглушителен провал дебютного проекта компании – Daikatana. За десять лет с момента выхода Deus Ex – 23 июня она отпраздновала юбилей – продано более миллиона копий, проект неоднократно попадал в список лучших PC-игр всех времен, а всевозможных медалей «Игра года 2000» и вовсе не перечесть. Вышедшее в 2003-м году продолжение – Deus Ex: Invisible War – умудрилось уронить планку качества там, где преуспел оригинал: нас ждали пресный сюжет, упрощенный геймплей (слабая персонализация героя, общие патроны для всех типов оружия, глупые противники), невыразительная музыка, крайне маленькие локации. И все это было приправлено ворохом технических проблем – разработка под две платформы (также под Xbox) дала о себе знать.

Из-за наличия «ущербной» второй части перед разработчиками приквела стоит вдвойне сложная задача: им придется отдуваться и за себя, и за предшественников. К счастью, сотрудники Eidos Montreal (а все они – фанаты Deus Ex) понимают, чем покоряет оригинальная игра и что пошло не так во второй. Жан-Франсуа Дуга (Jean-Francois Dugas), гейм-директор Human Revolution, считает фундаментальными недостатками Invisible War сеттинг и личность главного героя. 2072 год – слишком отдаленное будущее, и мир уже слишком непохож на сегодняшнюю Землю, в то время как первая же миссия Deus Ex показывает игроку Статую Свободы образца 2052 года – пусть каменная барышня и без головы, но в остальном не изменилась. Все просто и с главным героем: Джей-Си Дентон – наномодифицированный агент по борьбе с терроризмом, оперативник Антитеррористической Коалиции Объединенных Наций, а Алекс Дентон (протагонист Invisible War) – это кто вообще? Что ж, эти два недочета Deus Ex: Human Revolution точно исправит, насчет остального скрестим пальцы.

Квартира Адама. Нераспакованные коробки и наклеенные на окна листки выдают в нем холостяка. Обратите внимание на стулья, софу и подсвечник – привет ренессансу!

Адам научится не только спрыгивать с большой высоты, но и оглушать врагов при приземлении.

HUMAN REVOLUTION СОЗДАЕТ ВПЕЧАТЛЕНИЕ БОЛЕЕ ТЕХНОЛОГИЧНОЙ И БРУТАЛЬНОЙ ВЕРСИИ ТОЙ САМОЙ DEUS EX.

ФАКТЫ:

2027 год – Deus Ex: Human Revolution, Адам Дженсен

2052 год – Deus Ex, Джей-Си Дентон

2072 год – Deus Ex: Invisible War, Алекс Дентон

Когда Адам «прилипает» к стене, камера «покидает» глаза героя. Фанаты Deus Ex такого решения не одобряют – в оригинальной игре от третьего лица показывали только диалоги. Посмотрим, как изменится мнение общественности, когда игра выйдет.

Кстати, диалоги и в Human Revolution будут показываться «со стороны». Естественно, на сей раз с таким решением разработчиков никто не спорит.

зуальный ряд подчеркивает образ эры кибер-ренессанса – в противовес нанотехнологиям и холодной синей гамме, в которой выдержана Deus Ex. Отсидеться в темном уголке не получится – от врагов придется прятаться за препятствиями, передвигаясь перебежками от одного предмета к другому. Когда Адам «прилипает» к стене или ящику, камера переходит в режим от третьего лица, что уже вызвало бурю негодования среди старых фанатов. Неоднозначно отношение сообщества и к возможности быстро и эффектно расправиться с противником, подобравшись к тому вплотную, – такие моменты виртуальный оператор тоже показывает со стороны. Врага можно убить клинком, спрятанным в механической руке Адама, или оглушить. Только не забудьте оттащить тело в укромный уголок: завидев павших товарищей, бойцы сразу же поднимут тревогу. А нокаутированных сослуживцев еще и разбудят – как и в первой Deus Ex, отыгрывать гуманиста сложнее, чем беспринципного головореза. Зато и отношение персонажей будет соответствующим – хладнокровный убийца вызывает мало доверия.

Надпись на мосту – HWY 17. Highway 17? Отсылка к Half-Life 2? После 0415 – почему бы и нет?

ТЕОРИЯ ЗАГОВОРА

Вытрясти полезную информацию в процессе беседы – еще та задача. Как и в Mass Effect, игрок сможет выбирать линию поведения (в разных диалогах возможные варианты будут отличаться) и пытаться расколоть персонажа, уговаривая, угрожая или акцентируя внимание на определенных вещах. Но если вы проиграете словесную дуэль, существуют другие способы получить информацию: подслушать разговор, найти потерянную записку или взломать терминал, победив в мини-игре, где требуется добраться от порта ввода-вывода до регистра, захватывая узлы схемы. При захвате узел может послать сигнал тревоги – если за отведенное время не удастся хакнуть терминал, сработает си-

При разговоре с персонажами Адаму будет доступно несколько вариантов ответа. Вероятно, среди них появится и «угрожать».

КАК И ОРИГИНАЛЬНАЯ DEUS EX, HUMAN REVOLUTION ДЕЛАЕТ РАВНЫЕ СТАВКИ НА БОИ, ДИАЛОГИ, ХАКЕРСТВО И СКРЫТНОСТЬ.

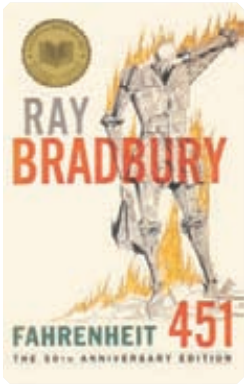
БОГ ИЗ МУЗЫКИ

Не рассчитывайте услышать в игре музыку Александра Брэндона (Alexander Brandon), автора великолепной главной темы Deus Ex. Он же в сотрудничестве с другими композиторами создал саундтреки к первым двум частям игры. Над музыкальным полотном Human Revolution корпит Майкл МакКанн (Michael McCann), известный по работе над Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent и ReGenesis. Пресс-релиз Eidos обещает, что в звуковом оформлении игры сольются «элементы киберпанка, футуристического ренессанса и электросимфонического эмбиента». Мы верим: судя по трейлеру с E3, музыка действительно здорово передает атмосферу и оставляет такое же приятное звуковое послевкусие, как и саундтрек оригинального Deus Ex.

451 ГРАДУС ПО ФАРЕНГЕЙТУ

В версии игры, продемонстрированной журналистам на закрытом показе на E3 2010, кодом к запертой двери является «0415». Это отсылка к оригинальной Deus Ex, где одним из «ключей» были цифры «0451». Аналогичные комбинации есть в обеих частях System Shock и BioShock: «451», «451000», «0451», «1540». Все они – дань почтения антиутопии Рея Брэдбери «451 градус по Фаренгейту» (Ray Bradbury, «Fahrenheit 451»). В романе, изданном в 1953 году, знаменитый фантаст описывает тоталитарное общество, где люди, способные критически мыслить, объявляются вне закона, а все книги сжигаются. Последний факт и дал название произведению: 451 градус по Фаренгейту, или 233 градуса по Цельсию – температура самовоспламенения бумаги.

Главными темами, которые затрагивает роман, являются свобода мысли, право выбора, борьба за сохранение знаний – то же самое, на чем акцентируют внимание и вышеупомянутые игры. Поменяв единицу и пятерку в Deus Ex: Human Revolution, разработчики как бы сообщают: «Мы не претендуем, но стараемся». Хороший знак.



То, о чем говорил мсье Дуга: вид из окна не слишком отличается от того, что привыкли видеть жители крупных городов, поэтому игроку проще вжиться в мир.

стема защиты. В процессе взлома придется следить и за движениями противников – как и в BioShock 2, персонаж остается уязвимым для атак.

Если Адам потерпит неудачу, пытаясь достичь цели одним из возможных способов, стоит попробовать другой подход: как и детище Ion Storm, Human Revolution предложит несколько путей решения проблемы. Если даже код от двери можно добыть как минимум тремя способами, что уж говорить об общем числе вариантов выполнения миссии? Причем авторы проекта обещают награждать игрока в любом случае: в отличие от оригинальной Deus Ex, где опыт давали за выполнение заданий и открытие новых локаций (за убийства противников Джей-Си не получал ничего – таким образом нивелировалась разница между стилями геймплея), Адам будет также «учиться» при скрытном прохождении, взломе терминалов, убеждении собеседников и нейтрализации врагов – любая активность идет в плюс, а заработанный опыт можно потратить на развитие кибернетических способностей.

Образцы оружия, которых в игре будет множество, также можно модифицировать с помощью соответствующих запчастей – увеличить размер обоймы, прикрутить глушитель, повысить пробивную способность пули или усилить мощность взрыва ракет. И никаких унифицированных патронов!

Судя по тому, что нам известно, игроку представятся сотни возможностей подстроить геймплей под себя, а сама Human Revolution создает впечатление более технологичной и брутальной версии *той самой* Deus Ex. Затаите дыхание – ждать осталось всего полгода. ■

На улицах городов использовать оружие не рекомендуется – стражи порядка бдят.

Автор:
Анатолий Сонин

BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER

СОЛ И КАЙ В ПАРАЛЛЕЛЬНОМ ИЗМЕРЕНИИ

ЖАНР: Fighting
ИЗДАТЕЛЬ: Tradewest Games
РАЗРАБОТЧИК: Arc System Works
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
ИНТЕРНЕТ: www.blazbluegame.com
ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

Какой, спрошу я у вас, лучший файтинг на PC? Что-о-о, какой еще Street Fighter 4? Так, все, кто ответил Street Fighter 4, – вон из зала. Правильный ответ, конечно, Guilty Gear X.

Можете соглашаться, можете не соглашаться, но факт остается самим собой: в пустом как воздушный шарик жанре PC-файтингов Guilty Gear был когда-то царем горы. Ну, горочки. Долгие годы никто и не думал его свергать, как вдруг пришло 3D, вернулся Street Fighter и… дальше вы знаете. Но ветер перемен опять задул: студия Arc System Works, создатели «виноватой шестерни», решили вернуться на нашу платформу: свою новую драку, уже принятую в распростертые объятия консольщиков, они переносят на PC. Называется она BlazBlue и выходит в наших краях 27-го мая. Ой…

С датой релиза случилась промашка – игру буквально в последние дни разработки перенесли на неопределенный срок, поэтому теперь мы ждем хотя бы анонса к анонсу. А пока можно поковыряться в консольной версии – от нее мы, кстати, остались в полнейшем восторге. Играется совсем как Guilty Gear, только с современной графикой и сногсшибательно крутыми персонажами.

Причем крутыми не только в плане визуального дизайна (с этим у японцев всегда было хорошо), но и в плане геймплея. Тут у каждого героя не то, что свой стиль боя, у каждого своя отдельная игра. Дело в том, что боевая система BlazBlue позволяет часто и просто использовать спецприемы, которые у всех персонажей принципиально разные. Три кнопки у вас отвечают за обычные атаки, четвертая привязана к способности. Нажали – вуаля, на экране вспыхивает суператака. И нет, это не делает игру проще, совсем наоборот. Возьмем, к примеру, девушку по имени Лайчи, вооруженную волшебным боевым посохом. Первые три кнопки помогают заехать сапогом по вражеской физиономии, ударить локтем или все тем же посохом кому-то по носу. Четвертая же позволяет воткнуть посох в землю – так Лайчи теряет важное оружие, но получает полезную ловушку. Этот стационарный шест,

У ПЕРСОНАЖЕЙ BLAZBLUE НАСТОЛЬКО МОЩНЫЕ АТАКИ, ЧТО ДАЖЕ ДЕВУШКА С ДВУМЯ ПИСТОЛЕТАМИ НЕ КАЖЕТСЯ ТУТ ЧЕРЕСЧУР СИЛЬНОЙ.

По сюжету Дзин и Рагна заклятые враги: первый майор здешней «милиции», второй преступник в розыске. А еще они братья – это придает их боям особую пикантность.

Огнестрел в файтинге? А что, мы не против.

например, можно швырнуть во врага, от него можно оттолкнуться в прыжке, на него можно даже встать, чтобы уклониться от атаки. Наконец, его разрешают призвать назад к себе – тогда он полетит в вашу сторону как бумеранг и вполне может угодить врагу по спине, что даст шанс для лобовой атаки. Где и когда разместить посох, как его использовать и чем драться без него – все эти вещи игрок, использующий Лайчи, должен не только понимать, но интуитивно чувствовать.

Или возьмем другого персонажа, мальчика Карла. На арене он появляется вместе со своей здоровенной боевой куклой, которой надо в реальном времени управлять. Она не ходит автоматически за героем и не помогает сама в атаках. Чтобы она ударила, нужно лично нажать кнопку спецприема, чтобы отошла в сторону – зажать эту клавишу, указывая также и направление. И вот так, неторопливо двигая свою марионетку по арене, вы и ведете бой за контроль территории. Потому что у Карла драки только так и работают: если смогли зажать неприятеля между героем и его «напарником», если поймали врага в ловушку, тогда вы выиграете. Очень много, непривычно много для драки надо думать.

Вот такие «полноэкранные» супердары выполняются непросто и отъедают энергию из полоски внизу экрана, которая заполняется по ходу боя.

СКАЧАТЬ БЕСПЛАТНО BLAZBLUE PC БЕЗ SMS

Набрав в гугле «BlazBlue PC», вы рано или поздно наткнетесь на торрент с игрой. Не поддавайтесь соблазну – по сети гуляет даже не ПК-версия, а эмулятор игрового автомата, в котором никаких режимов кроме аркады и версуса не предполагается. Ну и вообще, хотя автоматы эти в России недоступны, скачивать эмулятор все еще незаконно.

Всего персонажей 12, из них 2 босса (те, что наверху).

ФАКТЫ: **12** персонажей на выбор | **1** кнопка отвечает за спецприемы | **2008** – год выхода BlazBlue на автоматах

Справа – Тэйгер, медленный, но очень сильный. Слева – Аракуне, волшебная сопля.

Когда Карлу не помогает его марионетка, герой отбивается странными механическими конечностями, которые вылезают из-под его плаща.

Но что мы все о сложном да об умном – простые персонажи для глупых новичков тоже в наличии. Например, прямиком из Guilty Gear приехали Дзин и Рагна, которые очень напоминают Кая и Сола – как внешне, так и по стилю боя. Только если у Кая были молнии, то Дзин использует силу льда, которым получается ненадолго замораживать врагов для последующих комбо-истязаний.

Вообще у бойцов BlazBlue настолько мощные атаки, что даже Ноэл, девушка с двумя пистолетами (!), не кажется тут чересчур сильной. Да, она стреляет через пол-экрана. Ну и что? И не такое бывает. Девочка-кошка Таокака, например, с Ноэл запросто расправится: она двигается по уровню головокружительно быстро – за ней не уследить, даже если сам же ей и управляешь. А спецудар Таокаки позволяет ей чуть ли не летать над ареной, бомбардируя врага неожиданными ударами. Похожая механика есть и у другой героини, готической лолиты Рэйчел, самого, пожалуй, очаровательного персонажа BlazBlue. То есть, очаровательна не только и не столько сама девочка, сколько ее животные-помощники – пухлая летучая мышь и толстый котяра, который умеет менять форму и превращается то в зонтик, то в копье, то в кресло. То в большого кота. Так вот, спецприем Рэйчел управляет ветром: в какую сторону нажмете, туда обоих героев (а также снаряды) и отнесет. Сколько тактических хитростей с такой уловкой можно изобрести, не счесть.

И опять же – все эти умения вызываются элементарно, нажатием одной клавиши, а потому в ход идут по сотне раз за раунд. Но не подумайте, что с такой механикой игра вдруг становится кардинально отличной от своей предшественницы: динамика, ритм точно такой же, как и в Guilty Gear – бешеный. Герои делают двойные прыжки с ускорениями, блефуют, блокируют, блоки пробивают – все трюки,

На земле посох Лайчи оказывается зачастую полезней, чем в руках хозяйки.

Костюмы Ноэл и Дзина похожи неспроста: девушка служит лейтенантом все той же «милиции».

СЕРИАЛ

PC-геймеры только сейчас узнают о BlazBlue, но на родине игра уже не первый год отлично продается. Оригинальная версия для игровых автоматов вышла в конце 2008-го – она быстро стала одним из самых популярных файтингов Японии. На следующий год игра перебралась на консоли, а в начале 2010-го появилось два портативных ответвления: BlazBlue Portable для PSP и BlazBlue: Battle x Battle для DS. И если на консоль от Sony сериал переполз почти в изначальном виде, то у Nintendo изменилось все: герои стали миленькими и маленькими, а бои начали проходить на объемной арене, с видом сбоку-сверху. Игра получилась аркадная, глупенькая, и нам с вами она, в общем-то, не интересна. Будущее сериала уже намечено: летом на консолях появится первое дополнение Continuum Shift, которое представит трех новых персонажей. А сериал Guilty Gear, кажется, наконец-то можно хоронить.

Волшебная котяра Рэйчел то вылезает для прямых атак, то прячется в форму зонтика. Девочка-вампирша не пропадет и без питомцев: она управляет стихиями ветра и молнии.

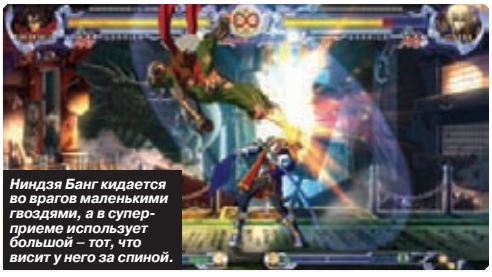
В отличие от Кая Киске, Дзин обладает весьма скверным характером и умудряется поссориться с каждым встречным персонажем.

доступные в приличном файтинге, найдутся и здесь. И когда играешь в полную силу, пальцы устают уже через пару раундов: бои тут яростные, не то что в неторопливом Street Fighter 4. Иными словами, BlazBlue действительно воспринимается как GG с новым движком и персонажами. А что нам еще надо?

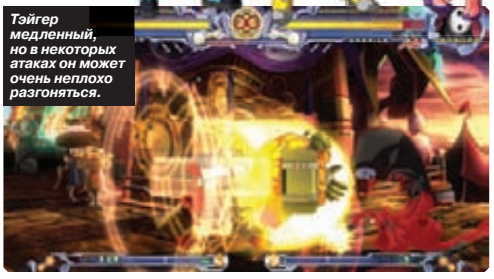
К тому же движок ну очень опрятный – это явно самая красивая 2D-драка, пускай на спрайтах и получается иногда разглядеть большие пиксели. А какие задники! На них плоские элементы прекрасно совмещаются с объемными: получается, с одной стороны, живое изображение с «глубиной», с другой – картинка очень стильная, с характером. И в 2D-анимации, конечно, у японцев нет равных.

Что же до самой ПК-версии, то пока с ней многое не ясно. Не понятно, например, чем там вообще будут заниматься игроки-одиночки – мы можем лишь рассказать о консольном релизе, где замечен аркадный режим, сюжетный, тренировочный, онлайновый и зубодробительно сложный Score Attack. Не известно также, когда игра выйдет, кем будет у нас издаваться и доедет ли вообще до России. Хотя в англоязычных странах BlazBlue выйти на PC обязана – а там уж можно будет поиграть и в импортную версию, благо не RPG какая, читать ничего не нужно. ■

У КАЖДОГО ГЕРОЯ НЕ ТО ЧТО СВОЙ СТИЛЬ БОЯ, У КАЖДОГО СВОЯ ОТДЕЛЬНАЯ ИГРА.



Ниндзя Банг кидается во врагов маленькими гвоздями, а в суперприеме использует большой – тот, что висит у него за спиной.



Тэйгер медленный, но в некоторых атаках он может очень неплохо разгоняться.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

PORTAL 2

ГЕНИАЛЬНАЯ ПРОСТРАНСТВЕННАЯ ГОЛОВОЛОМКА С СЮЖЕТОМ, ЧАСТЬ ВТОРАЯ

- **ЖАНР:** First-Person Puzzle
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Valve
- **РАЗРАБОТЧИК:** Valve
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-2
- **ИНТЕРНЕТ:** www.thinkwithportals.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011

Portal была иллюстрацией безупречной истории успеха: группа студентов из института DigiPen создала прототип игры, которым заинтересовались не где-нибудь, а в Valve Software (подробнее – в спецматериале «Осторожно, портал закрывается» из прошлого номера «РС ИГР»). Игра Nabacular Drop была продемонстрирована боссам Valve, и, согласно легенде, в конце презентации Гейб Ньюэлл со слезами на глазах обнял счастливых студентов, предложив им работу в одной из лучших игровых студий мира.

Это ваш новый друг – разговаривающий модуль-шар.

Концепция порталов была перенесена на движок Source, а штатный сценарист Valve Марк Лейдлоу (Marc Laidlaw) связал историю будущей игры с сюжетной канвой вселенной Half-Life. Так на свет появился Portal – представитель редкого жанра First-Person Puzzle. Игра вышла в составе орденоносного сборника The Orange Box (включавшего также Half-Life 2: Episode Two и Team Fortress 2) и надолго осталась в наших сердцах вместе со своими изумительными головоломками и необычным сюжетом о взбесившемся компьютерном разуме.

ТЕОРИЯ ПОРТАЛА

Слухи о сиквеле ходили давно, но в Valve были верны своим традициям и ничего не подтверждали – пускай фанаты сами строят свои конспиративные теории. Даже международный анонс Portal 2 мало что смог рассказать о грядущей игре. Только неожиданное появление Гейба Ньюэлла на E3-конференции Sony и последовавший показ геймплея смогли убедить нас в том, что Portal 2 реален.

Но сначала – немного истории. В самом конце первой Portal игрок побеждал искусственный интеллект GLaDOS и выбирался на поверхность из исследовательского комплекса Aperture Science. Совсем недавно Valve изменили концовку с помощью патча-обновления: теперь в конце игры появляется робот и утаскивает вас обратно в дебри лабораторий Aperture. Впрочем, едва ли это объясняет сюжет Portal 2 – ведь действие игры происходит спустя много лет после событий первой части.

МЫ ТАК РАДЫ

О конкретных деталях пока известно мало: по некоторым данным, игрок активирует то, что осталось от GLaDOS, с помощью нового персонажа (назовем его Разговаривающий Шар). Каким образом история пойдет дальше – непонятно. Известны лишь строчки монолога GLaDOS

VALVE СЕРЬЕЗНО ПОРАБОТАЛИ НАД СВОИМ НЕСТАРЕЮЩИМ ДВИЖКОМ.

сразу после пробуждения: «Ах, это ты... Прошло уже много времени. Как дела? У меня было столько дел, пока я была мёртвой. Ну, знаешь... после того, как ты меня убил. Ладно, мы оба наговорили много всякого, о чем будем сожалеть. По-моему, нам пора оставить все разногласия позади. Ради науки... Ты чудовище». После того как GLaDOS обиженно назовет игрока «чудовищем» (хотя мы не так уж чтобы совсем убили ее в первой части, а обещанный тортик не получили) приключение в заросших и разрушенных лабораториях Aperture Science начнет набирать обороты.

IN SOURCE WE TRUST

Valve серьезно поработали над своим нестареющим движком Source Engine. Первое, что бросается в глаза при виде Portal 2, – роскошное динамическое освещение с мягкими и честными тенями абсолютно от всех источников света (а не от одного лишь фонарика, как в Half-Life 2: Episode Two). К тому же кардинально улучшены текстуры и геометрия уровней – теперь это не (только) удачно замаскированные под художественный минимализм стерильные комнаты из первой части.

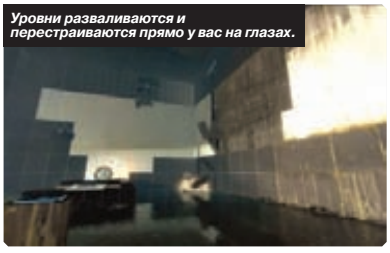
Каждое помещение в Portal 2 буквально «на ходу» собирается из десятков блоков с помощью хитрых механизмов Aperture Science. Лаборатория была разрушена и теперь восстанавливается прямо на ваших глазах: поросшие травой и лианами стены заменяются новыми, появляется пол и потолок; вот-вот из-за угла донесется голос Эллен МакЛейн (англ. Ellen McLain), которая по-прежнему озвучивает коварный искусственный интеллект.

То ли освещение стало лучше, то ли просто локации в этот раз оригинальней.

Природа пробралась даже в стерильные испытательные комнаты.

ОРАНЖЕВОЕ НЕБО

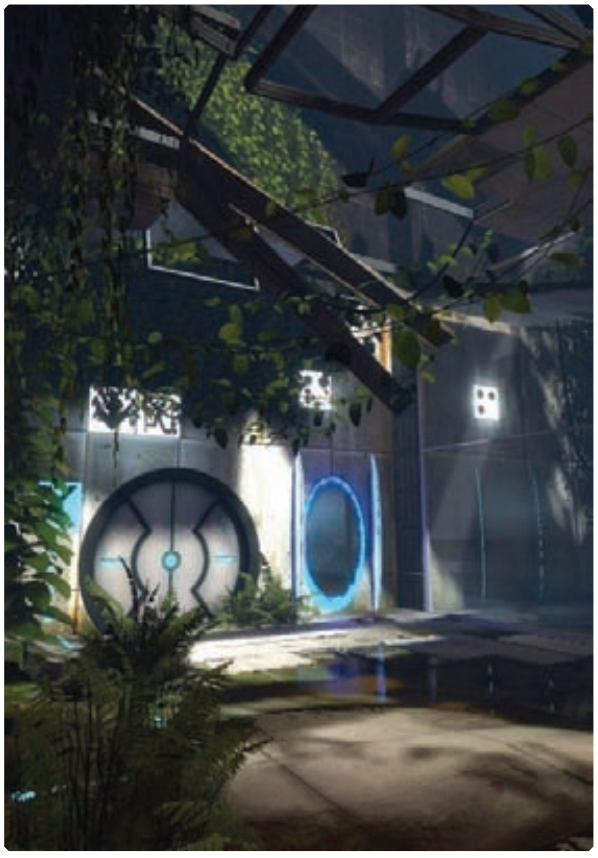
В залитых светом или покрытых тенями уровнях продолжаются испытания портальной пушки – на этот раз сразу с



Уровни разваливаются и перестраиваются прямо у вас на глазах.

«Привет. А, это ты. Давно не виделись».

Через секунду кубик долетит до потолка, перенаправит луч, зажмет кнопку и откроет дверь слева.



ФАКТЫ: **2** удивительных геля | **6** невероятных изобретений | **1** новый друг

В ИГРЕ ПОЯВЯТСЯ ЛОВУШКИ С ШИПАМИ И ПРОЧИЕ ПАКОСТИ.

шестью новыми элементами, переворачивающими геймплей с ног на голову (подробности читайте в познавательной врезке). Самое главное нововведение разработчики подсмотрели у студентов все того же института DigiPen, в игре Tag: The Power of Paint, – это разноцветные жидкости с разными физическими свойствами. Пока продемонстрировали два типа таких «гелей» – оранжевый для разгона и синий для прыжков. Сами жидкости выполнены достаточно реалистично и с сохранением физических свойств – это значит, что их можно (нужно) будет перенаправлять через порталы для равномерного окрашивания желаемой поверхности.

ЛАЗЕРЫ!

Другие новшества тоже интересны: направленными лазерами (совсем как в головоломках из Tomb Raider!) можно натурально сжигать говорящие турели, не говоря уже о классических лазерных головоломках с привлечением порталов. Новые прыгучие катапульты оставим без комментариев (ну прыгучие, ну катапульты), а вот пневматические трубы куда любопытнее – правильно поставив портал, можно будет направить их разрушительную всасывающую силу для организации небольшой «черной дыры». В воронку тут же полетят вражеские турели, предметы меблировки и даже куски стен (частичная разрушаемость уровней? Вполне возможно). С новыми «силовыми потоками» все проще – в них напрочь отсутствует гравитация, и это можно будет использовать для собственной выгоды.

МЫШЬ ПРОТИВ ГЕЙМПАДА

Также интересно, что в игре появится мультиплеерный режим (скорее всего, кооперативное прохождение, детали пока не уточняются). Говорят, в совместном режиме придется играть за двух забавных роботов – но куда интереснее новость о том, что режим совместной игры будет доступен одновременно для владельцев разных игровых платформ. Как минимум версия для PlayStation 3 будет поддерживать Steamworks (что позволит кросс-платформенный мультиплеер), возможность играть с другими конфессиями в версиях для Xbox 360 и Mac пока под вопросом.

Но нас гораздо больше интересует другое: играли ли вы в Portal? Если нет, то рискуете пропустить много интересного: вторая часть обещает быть как минимум такой же фантастически гениальной, как и первая. К счастью, времени для знакомства с лучшей в мире пространственной головоломкой от первого лица вам точно хватит: раньше 2011 года ждать Portal 2, увы, бессмысленно. ■

ШЕСТЬ НОВЫХ ИЗОБРЕТЕНИЙ APERTURE SCIENCE

Шесть вещей, которые сделают новый Portal лучше.

1. Силовые туннели. Игрок сможет путешествовать с помощью этих туннелей, наплевав на гравитацию. Что важно, то же самое могут делать и другие объекты, а направлять эти туннели с помощью порталов – обязательная часть программы.

2. Катапульты. Полное название – «устройства для испытания веры в себя». Были изобретены Aperture Science для замера показателя веры у людей, которых запускали в космос. В игре представляют собой крайне полезные плацдармы для прыжков.

3. Пневматические трубы. Гигантские трубы, по которым под нечеловеческим давлением несется воздух (а также иногда кубики). Безумно полезны для засасывания в них предметов интерьера – с помощью правильно расставленных порталов, разумеется.

4. Смертоносные лазеры. Лазеры! Комментарии излишни. Их можно направлять специальными кубиками, ими можно поджигать (да-да!) турели и даже открывать проход на новый уровень. Незаменимая штука, которая к тому же отлично выглядит.

5. Репульсорный гель. Не путать с пропульсорным гелем. Специальный синий гель, который работает как незаменимое средство для прыжков в высоту. Не употреблять внутрь.

6. Пропульсорный гель. Не путать с репульсорным гелем. Оранжевая масса, которая поможет вам разогнаться до невероятной скорости. Беречь от детей.

Турели вернулись – они все такие же милашки.

Остатки испытательного комплекса. Жалкое зрелище.

БУДЬ ХИТРЫМ! Сэкономьте 1068 руб. на годовой подписке!

Журнал «РС ИГРЫ» с тремя двуслойными DVD. На каждом диске по 8.5 Гб модов, видео и софта!

Подписка с доставкой на 12 месяцев – 2300 руб., на 6 месяцев – 1300 руб.

Подписка без доставки на 6 месяцев с получением журнала самостоятельно в Москве в точке продаж R-kiosk рядом с метро Белорусская, ул.Грузинский вал, д.27-31 – **648 руб.**

Получить журнал можно будет у продавца с предъявлением паспорта на имя оформившего подписку, в течение недели, начиная со следующего дня, после дня выхода журнала.

ЭТО ЛЕГКО!!!

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через любой банк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   – по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   – по факсу **8 (495) 780-88-24**;
   – по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в июле, то журнал будете получать с сентября.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Еще один удобный способ оплаты подписки на твое любимое издание – в любом из 72 000 платежных терминалах QIWI (КИВИ) по всей России.

ЗВОНИТЕ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВАШИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____
область/край _____
город _____
улица _____
дом _____ корпус _____
квартира/офис _____
телефон (код) _____
e-mail _____
сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика
Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика
Кассир

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Джейсон Дин Холл, сценарист

Автор:
Александр Садко

BLACKLIGHT: TANGO DOWN

СПЕЦНАЗ, ЗОМБИ, МУЛЬТИПЛЕЕР

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Ignition Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Zombie Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
ИНТЕРНЕТ: www.playtangodown.com
ДАТА ВЫХОДА: 3 квартал 2010 года

Где-то две тысячи тридцать какой-то, грязные улочки восточноевропейского городка Балик пропитаны отчаянием и страхом. Президент страны только что был свергнут группировкой повстанцев с издевательским названием «Порядок» (Order). В пучине воцарившегося хаоса бесследно исчезает отряд иностранного спецназа «Блэклайт» (Blacklight) под командованием полковника Клейна.

На выручку соратникам отправляется вторая команда под кодовым позывным «Танго». Считается, что к исчезновению Клейна и его людей причастны бойцы «Порядка». Однако, прибыв на место, спасатели попадают в куда более серьезный замес, чем локальная гражданская война. Жителей Балика поражает быстро распространяющийся вирус, вызывающий немотивированную агрессию. Некогда добропорядочные граждане бросаются на людей с пистолетами и холодным оружием, не оставляя спецназу иного выбора, кроме как сражаться и убивать.

БЮДЖЕТНЫЙ ОТВЕТ MODERN WARFARE

Если бы мы оценивали игры только по сюжетной завязке, то это было бы первое и последнее появление Blacklight: Tango Down на страницах Правильного. Нашествие нежити в тихом «постсоветском» городе так или иначе обыгрывалось далеко не единожды. Тут можно припомнить и You are Empty, и Dark Sector, и даже Half-Life 2 с ее City 17 приплести не грех.

Но Blacklight не теряется в этой массе, потому что он, во-первых, распространяется только цифровым путем, а во-вторых, ориентирован в первую очередь на мультиплеер. Есть еще и в-третьих – рекомендованная цена игры составляет $15, а насыщенностью сетевых баталий шутер намерен потягаться с новейшими Call of Duty.

Взять хотя бы обязательную для сетевого проекта «прокачку». От вершины карьерной лестницы персонажа отделяет семьдесят уровней, и при переходе на каждый из них он получает доступ к новым технологиям. Речь, прежде всего, идет об оружии,

МНЕНИЕ

Анатолий Сонин, редактор

Я опробовал демку Blacklight на E3 и, к своему удивлению, ни одного зомби там не увидел – возможно, они сидят на каких-то отдельных режимах игры. У меня же, в Deathmatch, стрелялись исключительно обыкновенные солдаты будущего. От усредненного онлайнового шутера Blacklight отходит, оказалось, в двух вещах: во-первых, стрельба тут более «аркадная», с маленькой отдачей и высокой точностью. Во-вторых, очень сильно меняют геймплей очки HRV, которые отображают на экране врагов и помогают устраивать ловушки. Включил такую штуковину – и чувствуешь себя самым умным игроком на карте, сразу про всех все знаешь. Но баланс это не ломает: заряд у HRV конечный, а при включенном устройстве запрещается использовать оружие. В целом очень понравилось, играется хорошо.

Воевать придется и с бойцами «Порядка», и с зараженными.

Солдаты смотрят сквозь специальные «умные» очки HRV.

которое разработчики превратили в конструктор. Практически любую свежеприобретенную «пушку» можно разобрать на запчасти и соединить их с деталями другого пулемета. Таким образом, арсенал пополняется огнестрельными механизмами собственного производства.

НАУЧНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Не менее важную роль, чем оружие, играют вспомогательные устройства. Стиль своего проекта сами авторы определяют как «научная реальность» – в противовес «научной фантастике». Они уверяют, что придуманные ими приборы имеют под собой твердую реальную основу. Одним из главных помощников игрока станет Hyper Reality Visor (HRV), по сути, «умный» головной дисплей, который «просвечивает» стены, отмечает друзей и врагов, а также фиксирует стратегически важные объекты – боеприпасы и медицинские станции.

Поверить в такую штуковину несложно, тем более нечто подобное давно используется в военной авиации. Да и гранаты, нарушающие работу HRV, не кажутся чересчур фантастичными. Чтобы ухудшить противнику видимость, такая шашка вместо старомодного дыма использует какой-то импульс, из-за чего картинка в HRV покрывается слоем помех. Допекать соперников этой и другими «подлянками» можно в семи соревновательных режимах на дюжине карт. Пока заявлены классические Deathmatch, Capture the Flag и битвы за контрольные точки, но еще, как говорится, не вечер. Повоевать можно будет и плечом к плечу в совместном режиме Black Ops, предназначенном для четверых участников. С операциями Spec Ops из Modern Warfare 2 его роднит не только название, но и суть – игроки должны общими усилиями выполнять конкретные задания, сражаясь против управляемых AI врагов.

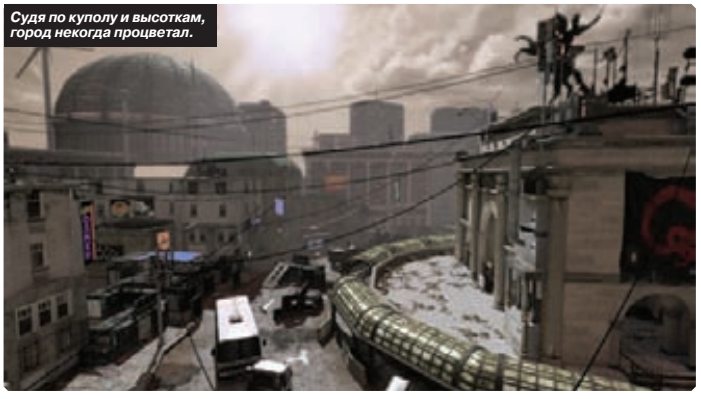
BLACKLIGHT ПО ВСЕМ ФРОНТАМ

Казалось бы, за всеми этими мультиплеерными наворотами о сомнительной истории про вирус и пропавший отряд можно забыть. Ураганный многопользовательский боевик с демократичной ценой и системой прокачки – вот главное, что нужно знать об игре. Однако самим разработчикам задумка с погрузившимся в хаос Баликом бредовой не кажется.

Авторы Blacklight: Tango Down на полном серьезе считают, что их миру в рамках одного формата тесно. Именно поэтому одновременно с игрой они анонсировали комикс из трех частей и фильм. Сценарием последнего, равно как и сюжетом игры, занимается Джейсон Дин Холл – сценарист картины «Бабник» (Spread). В кино и на страницах комикса будут освещаться события, не повторяющие фабулу Tango Down, но происходящие в том же мрачном негостеприимном мире. Так что запасаемся терпением, боеприпасами и попкорном! ■

Восточноевропейский город по-американски – это железные киоски и баррикады.

РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЦЕНА ИГРЫ СОСТАВЛЯЕТ $15, А НАСЫЩЕННОСТЬЮ СЕТЕВЫХ БАТАЛИЙ ШУТЕР НАМЕРЕН ПОТЯГАТЬСЯ С НОВЕЙШИМИ CALL OF DUTY.


Судя по куполу и высоткам, город некогда процветал.

Рожица на винтовке – не просто украшение, а один из видов «апгрейдов».

ФАКТЫ:

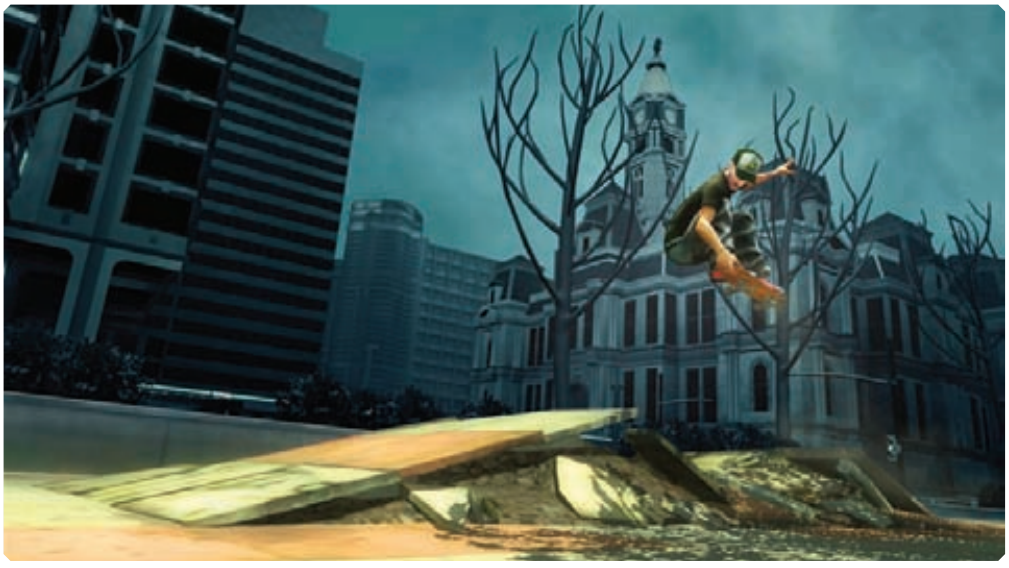
1 пропавший вместе с отрядом полковник

70 уровней для развития персонажа

7 режимов соревновательного мультиплеера

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Шон Уайт – сноубордист, скейтбордист, олимпийский чемпион

Автор:
Иван Сапров



После приземления героя мрачный мир на заднем плане засияет красками.

Концепции игры в наглядной форме: увидели зеленую зону, подкатили, прыгнули и хоп – все цветное и птички поют.

SHAWN WHITE SKATEBOARDING

ВСЕ ДЛЯ СКЕЙТЕРОВ ЗДЕСЬ

ЖАНР: Sports
ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
ИНТЕРНЕТ: shaunwhitegame.us.ubi.com
ДАТА ВЫХОДА: осень 2010

В 2008 году компания Ubisoft выпустила неплохую игру Shawn White Snowboarding – в ее названии фигурирует имя известного сноубордиста, двукратного олимпийского чемпиона Шона Уайта (Shawn White). Выяснив, что помимо зимнего вида спорта Шон занимается еще и скейтбордингом, издательство анонсировало Shawn White Skateboarding. Вопреки традициям, новый ответ Тони Хоку (Tony Hawk) выйдет и на PC.

В Ubisoft решили не копировать известные игры этого жанра, а пойти своим путем, поэтому с последними частями Tony Hawk или Skate (обе обитают на консолях) у Shawn White Skateboarding не так уж много общих черт: небольшой открытый мир, трюки, с которыми ничего особенного не придумаешь, ну и сама доска. Во всем остальном игра от Ubisoft – это не просто совершенно новая линейка; это свежий взгляд на жанр. Вот, например, новость, которая обернется трагедией для любителей Tony Hawk's American Westland или Underground: в грядущем симуляторе не будет никаких соревнований, карьерных лестниц и так далее. Но это не означает, что в игре не окажется и конечной цели вообще – просто она здесь немного… романтичнее.

Результатом наших трюков не всегда становятся новые конструкции – порой просто появляются граффити.

ГЕРОЙ НАШЕЙ ДОСКИ

Таинственная организация под названием Министерство (The Ministry) невероятным образом лишила мир всех ярких красок: солнце навсегда спряталось за облаками, на землю опустился густой туман, неоновые вывески потускнели, а люди превратились в унылых холериков. Теперь прежние цвета нужно возвратить, ну и заодно неплохо бы избавить мир от назойливой компании. И только мы с вами можем это сделать. Как? Катаясь на доске.

При первом знакомстве с Shawn White Skateboarding любому геймеру со стажем откроется страшная истина: для создания игры разработчики использовали не столько концепцию классических симуляторов скейтбординга, сколько идеи American McGee's Grimm или консольной de Blob. Как и там, в игре Шона Уайта нашей главной задачей будет преображать, раскрашивать уровни. Но если в сказке о страшном гноме игровой мир менялся самостоятельно, по мере нашего продвижения по локациям, то в Shawn White для этого нужно выполнять всевозможные финты. Выглядит это вот как: увидели вы какие-то перила и решили по ним проскользить. Подкатились, прыгнули, скользите – вроде бы, все нормально, как у Тони Хока. Но не тут-то было: как только ваши перила заканчивают-

Результатом своих трудов наслаждаться приятно, но куда интереснее опробовать обновленные города в деле. Ведь теперь повсюду столько рамп!

ВЫБОР СКЕЙТЕРА

На PC симуляторов скейтбординга не было несколько лет, а вот на приставках они выходят регулярно. Последний из них – это игра Skate 3 от EA. В симуляторе сделана ставка на реалистичность: там нет сумасшедших трюков, зато есть отличная система развития персонажа и открытый мир. Сегодня Skate – главный конкурент серии Tony Hawk. Кстати, у Activision с их знаменитой линейкой дела идут не лучшим образом – прошлая часть сериала, Tony Hawk: Ride 2009 года, продалась очень плохо, и не просто так – критики ее тоже разгромили. Видимо, поэтому Activision пока не анонсирует новую часть сериала. Если получится выстрелить у Ubisoft, то монополистам жанра придется переключиться… ну, например, на велосипеды.

Через секунду правая сторона рампы станет такой же яркой, как и левая.

ся, вы можете сами их продолжить, в любом желаемом направлении. Если хотите, соедините их с другими перилами или загните к небесам: отличный способ подобраться к труднодоступной рампе или залезть на крышу. Другие преобразования впечатляют не так сильно: на E3 нам показали, как самый простой фонтан можно превратить в рампу в виде воронки – для этого нужно проскользить по краям фонтана. Тогда вода испарится, и на месте памятника архитектуры появится чудо-конструкция.

СОЗДАВАЯ ИГРУ, РАЗРАБОТЧИКИ ИСПОЛЬЗУЮТ ИДЕИ КОНЦЕПТУАЛЬНОЙ AMERICAN MCGEE'S GRIMM.

Черно-белый мир похож на футуристический боевик конца восьмидесятых, да и сюжет соответствует: кажется, если скейтборд заменить пистолетом, а в город запустить армию врагов, получится еще одна добротная игра.

ПОСТРОЙ СКЕЙТПАРК МЕЧТЫ

Игровой мир меняется в зависимости от сложности выполняемых вами трюков. Иными словами, если вы просто скользите по перилам и прыгаете с трамплинов, окружение станет ярче и даже появятся маленькие рампы, но для серьезных преобразований придется финтить, как заправский Шон Уайт или Тони Хок. Те участки, на месте которых можно возвести какую-нибудь конструкцию, подсвечиваются зеленым светом: для активации этих объектов чаще всего достаточно просто прокатиться или проскользить по ним, но в иных случаях придется выполнить трюк и посложнее. Кстати, рампы и перила тоже появляются не сразу, сначала придется и через машины попрыгать. Будет и мультиплеер – правда, точное количество игроков и режимы игры пока не объявлены. Делать громогласные выводы сейчас слишком рано: по одной коротенькой демо судить об игре невозможно. Но что бы в итоге ни получилось, альтернативы у нас с вами нет. Так что для любителей жанра игра в любом случае станет приятным подарком. А незаинтересованные игроки должны помнить: жанр симуляторов – он специфический, а первый блин обычно комом. ■

ФАКТЫ: **1** новый сериал | **2** раза Шон Уайт привлекается к созданию игровой линейки | **2005** – тогда вышел последний симулятор скейтбординга на PC

Автор:
Кирилл Перевозчиков

Многие поначалу приняли Дариуса за высокополигональную версию Алека Мэйсона из Red Faction: Guerrilla.

Инопланетяне гнездятся в специальных органических коконах – похоже, с их помощью и устраивают экспансию на новую территорию.

RED FACTION: ARMAGEDDON

ПОД МАРСОМ КЛАССНО

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РАЗРАБОТЧИК:** Volition
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ИНТЕРНЕТ:** www.redfaction.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** март 2011 года

Red Faction всегда была игрой с некоторым… большевистским подтекстом. В первой части мы свергали зарвавшегося тирана Ультора в марсианских шахтах, во второй – отправлялись на Землю, чтобы продолжить начатое. Третья часть, с подзаголовком Guerrilla, также не отступала от славных заветов революции, а благодаря полной разрушаемости свергать тиранию было особенно здорово: чтобы построить светлый и новый мир, старый нужно было сровнять с фундаментом. Даже само название, «Красная фракция», как бы намекало нам на верность заветам великого Ленина. И вдруг, на тебе – подземные инопланетяне.

Впрочем, не все так просто. С момента действия третьей части прошло почти пятьдесят лет: поверхность Марса практически полностью уничтожена разрушительной войной; устройства, поддерживавшие пригодную для дыхания атмосферу, больше не функционируют. Колонисты вынуждены уйти под землю: около двадцати лет потребовалось на обустройство подземного сектора красной планеты, но война против EDF, кажется, окончательно выиграна, и в марсианских подземельях можно… жить.

ОХ, НЕТ

Разумеется, в определенный момент идиллический подземный покой нарушает чрезвычайное происшествие: Дариус Мэйсон (Darius Maison, внук Алека Мэйсона и Саманьи из Red Faction: Guerrilla) вместе со своими друзьями-шахтерами открывает «темный портал», откуда немедленно начинает лезть «древнее зло» (детали не уточняются). Каким-то образом пробуждаются то ли коренные обитатели Марса, то ли демоны из другого измерения – для простоты мы будем называть их злобными инопланетянами. Разумеется,

Мэйсону и его маленьким друзьям приходится исправлять ситуацию.

ОНИ ПРИШЛИ ИЗ КОСМОСА

Инопланетян в истории Red Faction еще никогда не было (по этому поводу уместнее обращаться, скорее, к Doom 3, обязательно см. роскошную статью об этой марсианской игре в рубрике «Чувство опасности»), к тому же выглядят они достаточно экзотично и солидно (даже для инопланетян) – это не бесформенные некроморфы из Dead Space, и даже не адские импы из Doom, а вполне сформировавшаяся внеземная форма жизни, имеющая мало общего с существующими представлениями о пришельцах. Нужно отдать должное художникам Volition: нарисованы инопланетяне очень здорово (и лишь чуть-чуть напоминают вортигонтов из Half-Life 2).

АНДЕРГРАУНД

Вообще, решение перенести действие под землю оправданно, как ни странно, с точки зрения графики: огромные открытые пространства требуют ресурсов, также как и сложнейшая система динамических разрушений Geo-Mod 2.0 – разработчики решили выбрать меньшее из двух зол и перенесли действие в подземелья, позволив сделать разрушения еще более детальными, а также поднять общий уровень картинки. Различия видны прежде всего в моделях персонажей, а также улучшенном освещении – при этом большие открытые пространства, в общем-то, никуда не делись.

ГИГАНТСКИЕ РОБОТЫ!

Переезд под землю (или правильнее сказать – под Марс?) не слишком сильно сказался на общем масштабе игры – никаких коридоров, действие по-прежнему происходит на вполне открытой местности. На месте и все, за что мы так любили Red Faction: Guerilla, – управляемая техника, а также гигантские шагающие роботы. В дополнение к последним появится гигантский шагающий робот-паук (мы уже представляем, как он будет крошить здания своими огромными робо-конечностями), а также более компактный экзоскелет, который по огневой мощи оставляет позади всех конкурентов – и отличается превосходной маневренностью.

НАНОТЕХНОЛОГИИ

Что касается других видов вооружения, то разработчики обещают «десятки новых пушек», в то время как у старых появятся оригинальные режимы работы. Например, нано-кузница из прошлой части (nano-forge) превратилась из винтовки, рассыпающей любой предмет в нано-пыль, в нечто противоположное: с помощью этой штуки теперь можно «собирать» по мельчайшим частицам любые объекты – даже здания. Как вы уже, наверное, догадались, это означает практически бесконечную феерию разрушения (за что мы так обожаем Red Faction: Guerrilla? – правильно, за подробно оседающие на землю гигантские здания) – можно сколько угодно восстанавливать разрушенные объекты, чтобы использовать их в качестве стратегического преимущества. Вторая важная пушка: magnet gun, то есть магнитное ружье. Магнитная она только по принципу действия: достаточно «пометить» две цели, как первая тут же устремится навстречу второй, даже если это огромный кусок здания. Особенно, если это огромный кусок здания.

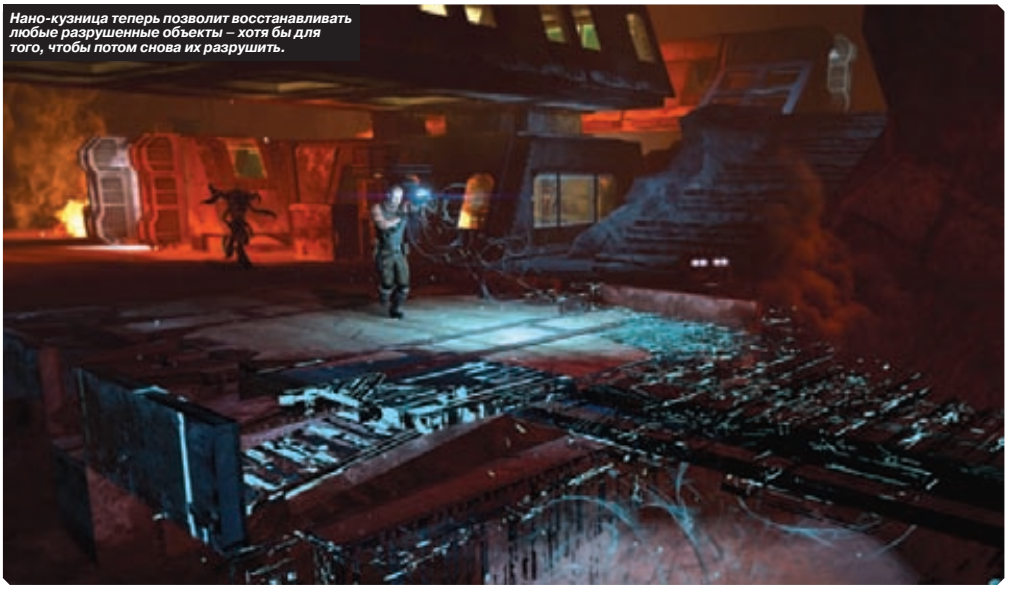
ЛУЧ СВЕТА

Как можно заметить, перенос действия в родные для серии подземные шахты вряд ли сможет пагубно сказаться на фирменном веселье с привлечением тотальной разрушаемости и вседозволенности. Да, сюжет теперь будет линейным, но это даже к лучшему – игры с открытым миром и отличным сюжетом умеют делать две студии на планете, они называются Rockstar Games и 2K Czech (Illusion Softworks). Для Volition же куда проще сделать качественный линейный сюжет, сохранив при этом основанный на разрушениях геймплей – движок Geo-Mod 2.0 по-прежнему не имеет себе равных, и вряд ли ситуация изменится к 2011 году. А инопланетяне? А дурной сюжет про Пробудившееся Зло? Ну что же. Прекрасный повод для испытания новенькой Magnet Gun и, вы правильно догадались, гигантского робота-паука. ■

Паукообразные пришельцы любят ползать по стенам и потолку – надеемся, что разработчики сделают для этого адекватные алгоритмы искусственного интеллекта.

А тут можно увидеть более продвинутую версию пришельца – чем-то неуловимо напоминает вортигонта из Half-Life 2.

В ИГРЕ БУДЕТ ГИГАНТСКИЙ ШАГАЮЩИЙ РОБОТ-ПАУК! МЫ УЖЕ ПРЕДСТАВЛЯЕМ, КАК ОН СТАНЕТ КРОШИТЬ ЗДАНИЯ СВОИМИ ОГРОМНЫМИ РОБО-КОНЕЧНОСТЯМИ.



Нано-кузница теперь позволит восстанавливать любые разрушенные объекты – хотя бы для того, чтобы потом снова их разрушить.

ФАКТЫ:

50 лет после событий первой части

2 новые революционные пушки

1 таинственная раса инопланетян

Автор:
Иван Сапров

РОССИЯ, ИГРЫ, Я

Пару лет назад, перед тем как уйти из игровой журналистики, один мой знакомый написал статью для какой-то серьезной газеты: «Жизнь – не игра: компьютерные игры как способ разрушить человеческую психику». На вопрос зачем, он пожал плечами: ну, там это… ученые доказали. Но дело не в ученых: совсем недавно игры в нашей стране были как джинсы в восьмидесятые – в них играла вся молодежь, однако общество такой досуг отрицало. Сегодня изменилось все: о том, что игровую индустрию нужно развивать, говорят чиновники разного уровня. Разработчики получают деньги из бюджета, а отечественные проекты показывают самому президенту. Нашу индустрию признали во многих сферах общества, и теперь ее развитие во многом зависит от государства.

(НЕ) ПАТРИОТ?

Выступление главы комитета Государственной Думы по делам молодежи Павла Тараканова на КРИ открывалось награждением финалистов турнира «Крылья победы», который проходил по игре «Ил-2: Штурмовик». «Крылья победы – актуальное патриотически-воспитательное мероприятие. Оно позволяет укрепить связь поколений, даёт молодёжи возможность проникнуться героической историей своих дедов. Участники на собственном опыте изучают славные страницы нашей истории», – с гордостью говорит Тараканов, и с ним сложно не согласиться. Во время торжественной церемонии выяснилось, что одним из финалистов стал маленький мальчик лет пяти или шести. С его появлением на лице Тараканова засияла улыбка – еще бы, есть кого воспитывать! А вот другим участникам турнира на вид далеко за двадцать. Но стать патриотом никогда не поздно. Впрочем, на форумах, где обсуждается турнир, патриотизм мало кого волнует. Зато игроки довольны, что такой замечательный симулятор, как «Ил-2: Штурмовик», станет популярен среди людей, ранее не интересовавшихся жанром. Ну и, конечно же, всем интересен денежный приз.

«Крылья победы» – первый турнир такого рода, который проходит при поддержке государства, но едва ли последний. Пока, конечно, речи о новых состязаниях не идет – но судя по тому, что к играм депутаты проявляют неподдельный интерес, можно предполагать, что нечто подобное будет проводиться и в будущем. Возможно, с другими отечественными проектами и на регулярной основе.

Но организацией турниров дело не ограничится. В игровой индустрии депутаты увидели площадку для пропаганды правильных национальных идей и способ морально воспитывать молодежь. По мнению того же Тараканова, сегодня в игры играют так же часто, как смотрят телевизор, а если выпускаются патриотические фильмы, почему бы не делать патриотические игры? С ним соглашается и замминистра обороны России Николай Панков: нам нужно заказывать военно-патриотические игры, это не только привьет молодежи любовь к Родине, но и повысит привлекательность службы в Российской армии. Хотя Панков тут же оговаривается, что одними играми вопросы, связанные с военной службой, не решить.

К КОМПЬЮТЕРАМ МАРШ!

Напомним, что патриотические игры по заказу государства делаются и в других странах. Самый яркий пример – America's Army, разработанная на деньги Министерства обороны США. Игры этой серии выходят с 2002 года, распространяются абсолютно бесплатно и пользуются огромной популярностью. В 2008 году America's Army даже попала в «Книгу рекордов Гиннеса» как самая скачиваемая военная игра. Но в США игры используются не только с целью привлечения в армию новобранцев. Напри-

Многие ругали обе части ArmA за излишнюю сложность и подробность, однако военным это оказалось только на пользу.

ГОСУДАРСТВО ГОТОВО ПРИЗНАТЬ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ЧАСТЬ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ.

Несложно поверить, что для тренировок американских морпехов используется именно ArmA: игра является превосходным симулятором боевых действий.

мер, львиную долю тренировочного времени американские морпехи проводят за адаптированной версией Armed Assault. Солдаты не просто играют – по окончании военных баталий они устраивают «разбор полетов», а помогает им инструктор по тактике. Помимо этого в армии США есть и специальные виртуальные тренажеры-симуляторы, которые помогают упражняться в стрельбе, вождении или полетах. Вера американских военных в игровую индустрию подтверждается и цифрами: на национальный проект «Игры в армии» из государственной казны было потрачено более 50 миллионов долларов, и это только начало. А такие проекты запущены не только в Америке, нечто подобное используется в Италии, в Германии и даже в Южной Корее. Скоро такой проект стартует и у нас.

Первопроходцем станет компания «1С-СофтКлаб», которая попросила 500 миллионов рублей на разработку военных и патриотических симуляторов – еще 200 миллионов компания возьмет из собственных средств, а еще 20 миллионов добавит Ханты-Мансийский автономный округ, власти которого и являются инициаторами проекта. В планы «1С» входит создание целых серий игр: серия игровых военно-исторических симуляторов наземной и авиационной техники по мотивам Второй мировой войны, серии симуляторов грузовых и легковых дорожных автомобилей и полноприводных внедорожников, серии симуляторов современных самолетов (нового российского боевого истребителя 5-го поколения ПАК ФА) и вертолетов, серии симуляторов бронетехники (танки и БМП), серии симуляторов надводных кораблей и подводных лодок. Прогнозы у «1С» оптимистичные: по мнению компании, проект окупится за четыре года, общий тираж всех игр составит 10 миллионов копий, а рост доли российских игр на внутреннем рынке составит 10%. Но кроме экономической выгоды в «1С» прогнозируют и социальную. С помощью таких игр «1С» надеется донести до молодых игроков «объективную историю». «Важно, чтобы молодежь понимала, кто действительно выиграл Великую Отечественную войну», – сказал на КРИ генеральный директор «1С-СофтКлаб» Борис Нарулиев. Жаль, что рядом не было Никиты Михалкова – вот дуэт бы получился! Вместе с этим издательство полагает, что хороший виртуальный симулятор может повысить при-

НА БИТВУ С ЗАПАДОМ

О том, насколько конкурентоспособны наши разработчики, говорят почти все, но мало кто признает, что в России все-таки научились делать хорошие игры. Помимо высококлассных симуляторов, отечественные компании создают неплохие стратегии – например, древние «Казаки», «В тылу врага», Heroes of Might and Magic 5, «King's Bounty: Легенда о рыцаре». Есть добротные экшны «Анабиоз: Сон разума», «Смерть шпионам», любопытный арт-хаус «Мор. Утопия» и даже неплохая MMORPG – «Аллоды Онлайн». Если не останавливаться на откровенно неудачных примерах, вроде Lada Racing Club, напрашивается вывод, что не все так плохо. Другое дело, что игры в нашей с вами стране делаются не так часто и не в тех количествах, как, например, в Америке, даже несмотря на то, что у нашей индустрии огромный потенциал. Скрестив пальцы, надеемся, что с вмешательством государства хороших игр станет больше, а плохих – меньше. Главное, чтобы не вышло как с кино: там гениальных людей много, а фильмов для массового зрителя почти нет. Сплошная философия.

Поддержка государства –это хорошо, но важно, чтобы индустрия не скатилась до тотального производства мусора типа «2025: Битва за Родину», обзор которого ищите в прошлом номере «РС ИГР». Или не ищите – там все равно только гадости.

За победу в турнире «Крылья победы» обещают 50 000 рублей: неплохой приз привлек сотни участников. Однако на «ИгроМире» традиционно сразятся только лучшие из лучших.

влекательность армии. То есть человек, который с малых лет будет играть в «Ил-2» (или современный аналог), в итоге почти по привычке пойдет в летчики.

В ПОГОНЕ ЗА РУБЛЕМ

Однако, по планам Тараканова, государственные деньги должны получать не только создатели «правильных», патриотических или образовательных игр, но и авторы проектов, которые в перспективе смогут составить конкуренцию западным хитам и в итоге показать высокие результаты продаж. Таким образом, разговор идет еще и о том, чтобы поднять эту отрасль на новый, конкурентоспособный уровень. Вопрос прямой государственной поддержки стоит особняком, и тут мнения расходятся. Сергей Орловский и некоторые другие разработчики считают, что получать инвестиции должны не только создатели патриотических игр, но и разработчики, которые стабильно делают хорошие продукты для локального рынка. Но тут важно понимать, кому даются деньги и для чего. Скажем, тратить миллионы на создание никому не нужной «русской Modern Warfare» бессмысленно, сейчас такая игра все равно не получится и в итоге не сможет конкурировать с западными аналогами. В то же время у нас делают отличные стратегии и симуляторы – так почему бы не профинансировать их разработку?

Но есть и другое мнение (которое разделяет наш главный редактор Игорь Сонин): возможно, что разработчики перестанут делать игры и будут гоняться за государственными грантами, ведь до сих пор непонятно, кто и каким образом будет контролировать распределение бюджетных средств. Чтобы отечественная индустрия не превратилась в такую гонку, деньги должны распределяться людьми, которые не только разбираются в вопросе, но и непредвзято относятся к российским игровым компаниям.

Но, несмотря на некоторые разногласия, разработчики сходятся в одном: в будущем без поддержки государства отечественной индустрии будет тяжело. Боль-

ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

Разработчики и раньше пытались создавать патриотические игры, вот только редкие попытки можно назвать успешными. Недавний пример, который можно записать в колонку «минус», – это «2025: Битва за Родину», где нам пришлось воевать на стороне независимых республик Абхазии и Южной Осетии против американских оккупантов. Помимо маразматичного сюжета в игре убогая графика и совершенно дебильные миссии. Однако история знает и положительные примеры – например, отличная серия игр «В тылу врага», которая рассказывает о партизанах (не только русских, но и англо-американских и даже немецких) времен Второй мировой войны. Игра еще раз напомнила, кто на самом деле победил, и действительно предложила «объективную историю». Чаще всего отечественные патриотические игры посвящаются Второй мировой войне (например, «Ил-2», грядущая World of Tanks), однако были примеры, когда освещались совершенно другие важные для России исторические события – например, «Казаки 2: Наполеоновские войны», – но сейчас таких проектов почти не выходит. Величие нашей Родины признают и иностранные разработчики: в частности, в оригинальной Call of Duty есть кампания за русского солдата, а сейчас соотечественники на главных ролях появляются в линейке игр Red Orchestra. Впрочем, такие случаи пока единичны, и в основном Россия – это оплот мирового зла. Или жертва больного экстремиста, который дорвался до власти и превратил страну в оплот мирового зла. Третьего, как правило, не дано.

ной темой для производителей остаются налоги: в частности, Сергей Орловский, основатель компании Nival Interactive, долгое время говорит о льготах по НДС и снижении социальных налогов, но пока его не слышат. Напротив, с 1 января 2011 года повышаются страховые взносы, которые выплачиваются от зарплаты сотрудников. На крупных производствах, например, нефтедобытчиках это не сильно отразится, там зарплаты составляют лишь малую часть всех расходов, а вот игровые компании, наоборот, большую часть денег тратят именно на зарплаты сотрудникам и налоги, поэтому издержки сильно возрастут.

ДАВАЙТЕ ВСТАНЕМ РЯДОМ

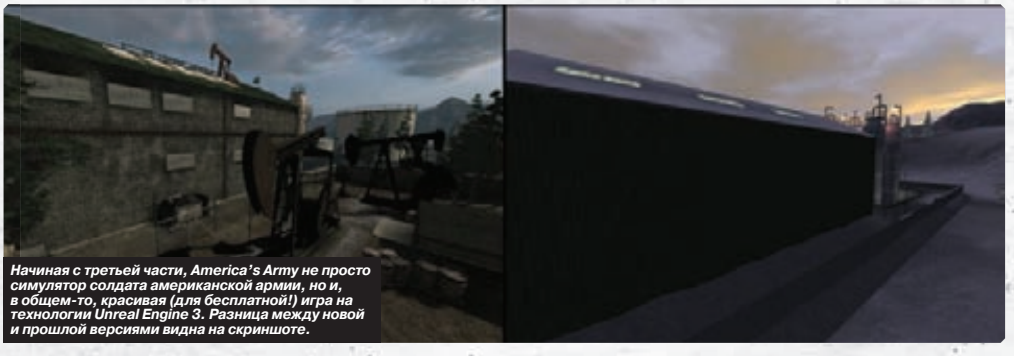
Однако пессимистичное настроение далеко не у всех. Сергей Климов, генеральный продюсер студии Snowball, полон оптимизма. Он работает над созданием профессиональной ассоциации разработчиков игр, в которую войдут люди, отвечающие за создание и распространение игр на территории страны. Пока в списке ассоциации значится 22 компании, однако он будет пополняться. Как говорит Сергей, Российская профессиональная ассоциация разработчиков развлекательных и интерактивных технологий (или Игровая ассоциация) отражает интересы производителей различных развлекательных и образовательных онлайн-сервисов, компьютерных, казуальных, браузерных и консольных игр. Ее главными задачами является стимулирование развития отрасли, а также взаимодействие с государством и подготовка специалистов.

Но главное, что нужно сделать Ассоциации, – это добиться правильного позиционирования игр в обществе. Если несколько лет назад электронные развлечения воспринимались как баловство и детский сад, то сегодня играют все: от топ-менеджеров до охранников. Ассоциация будет позиционировать игры не просто как развлекательный досуг, но и как медиа-искусство: организовывать художественные выставки с участием игровых художников и заниматься другой просветительской работой. «Очень важно, чтобы индустрия была открытой, – отмечает Климов, – чтобы человек, который заинтересовался, мог легко и быстро найти всю необходимую ему информацию, разыскать описание приставок, с ходу понять, чем они отличаются от компьютеров и что особенного в «казуалках».

Еще одна проблема, которая встает перед индустрией в целом и Ассоциацией в частности, это нехватка кадров – до сих пор разработкой игр занимаются люди с техническим образованием, выпускники МГТУ им. Баумана, МЭИ и других не совсем профильных ВУЗов, в то время как на Западе давно существуют специальные университеты, где готовят профессиональных разработчиков, как, например, университет DeVry в США. В нашей стране ничего подобного нет, и, как подтверждают эксперты, это серьезная проблема, с которой нужно что-то делать.

Борис Нуралиев, основатель «1С», выступает за то, чтобы система возрастных ограничений работала не только с играми, но и, например, на телевидении. По его мнению, это может благоприятно повлиять на развитие современного общества.

Оказывается, что «Ил-2: Штурмовик» не просто отличный летный симулятор, но и идеальный способ донести до молодежи «объективную историю».



Начиная с третьей части, America's Army не просто симулятор солдата американской армии, но и, в общем-то, красивая (для бесплатной!) игра на технологии Unreal Engine 3. Разница между новой и прошлой версиями видна на скриншоте.

ПО ПЛАНАМ ТАРАКАНОВА, ГОСУДАРСТВЕННЫЕ ДЕНЬГИ ДОЛЖНЫ ПОЛУЧАТЬ НЕ ТОЛЬКО СОЗДАТЕЛИ «ПРАВИЛЬНЫХ», ПАТРИОТИЧЕСКИХ ИЛИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИГР, НО И АВТОРЫ ПРОЕКТОВ, КОТОРЫЕ В ПЕРСПЕКТИВЕ СМОГУТ СОСТАВИТЬ КОНКУРЕНЦИЮ ЗАПАДНЫМ ХИТАМ.

ОТ 18 И СТАРШЕ

Прошлой зимой в индустрии разразился скандал: депутат Госдумы Валерий Селезнев узнал о том, что в магазинах появилась игра Modern Warfare 2, где на одном из уровней нужно убивать гражданских лиц (русских) в вымышленном аэропорту имени Имрана Закаева. Депутат потребовал запретить игру, а деньги, полученные от ее продажи, изъять у «1С». В итоге никто ничего не запретил (стоит отметить, что уровень отсутствовал в русской версии игры). Однако встал другой вопрос – как донести до потребителя (или родителей), что те или иные игры не нужно покупать детям. Давно понятно, что игры вроде Postal не должны продаваться маленьким мальчикам, которые переходят в третий класс, однако как это реализовать? Сергей Климов, Борис Нуралиев и другие видные деятели индустрии решение проблемы видят в системе возрастных ограничений.

PEGI (или Pan European Game Information) – европейская система рейтингования компьютерных и видеоигр, которая работает с 2003 года. Сегодня она используется в более чем в тридцати различных европейских странах, а частично применяется еще и в ЮАР и Израиле.

Удивительно, какую успешную игру удалось создать по сути Министерству Обороны США, и главное – такой способ пропаганды действительно работает. Впрочем, если бы у нас в армии на завтрак давали яичницу, тосты с ветчиной и сыром, печенье или вафли и стакан натурального сока, от желающих служить не было бы отбоя.

В ТИХОМ ОМУТЕ ЧЕРТИ ВОДЯТСЯ

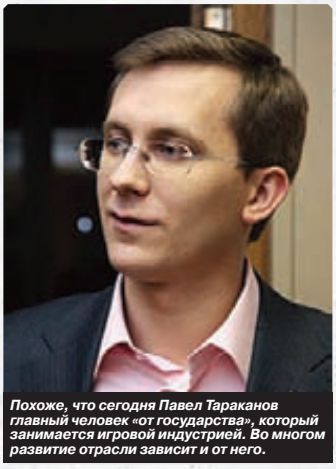
Это прозвучит забавно, но в Германии очень строгая цензура: запрещаются не только жестокие компьютерные и видеоигры, но и фильмы, музыка, продукты питания. Не так давно в некоторых регионах этой страны запретили напиток Red Bull Cola из-за наличия в нем следов кокаина. Но не спешите выкидывать запасы газировки на помойку (и наоборот – не нужно бежать в магазин!) – содержание наркотика слишком мало, чтобы нанести вред здоровью, да и вообще как-то повлиять на ваш организм. Тем более что раньше кокаин в большем количестве был и в составе напитка Coca-Cola. Под запрет попал также один из альбомов группы Rammstein: слишком скандальный, садистский и порнографический! Впрочем, кое-где лицам старше 18 его все-таки продают. Еще в Германии все Wi-Fi точки должны быть запаролены, а подросткам нельзя загорать в солярии. Нельзя копировать диски, дудеть в вувузелы, играть в онлайн-покер. Хотели запретить даже киндер-сюрприз. Вот так живется нашим европейским соседям. Кстати, в этом свете к их нации идеально подходит поговорка «в тихом омуте черти водятся» – посетители тематических сайтов прекрасно знают почему.

В НОВОЙ ЗЕЛАНДИИ ЗАПРЕЩЕНО ДЕМОНСТРИРОВАТЬ МАЛЕНЬКУЮ ЖЕНСКУЮ ГРУДЬ В ЦЕЛЯХ БОРЬБЫ С ПЕДОФИЛИЕЙ. ОДНАКО САМА ЭРОТИКА ПОД ЗАПРЕТОМ НЕ НАХОДИТСЯ. В ГЕРМАНИИ ЦЕНЗУРА ДЕЙСТВУЕТ ЕЩЕ ЖЕСТЧЕ.

Стандартная шкала включает в себя 5 возрастных рейтингов (от 3 лет, от 7, 12, 16 и от 18) и 8 описательных, которые указывают на содержимое игры (насилие, ненормативная лексика, наркотики, ужасы, дискриминация, секс, азартные игры и онлайн-составляющая). В Португалии применяется несколько измененная шкала. Проведенные в 2008 году исследования подтвердили, что 92% жителей Европы распознают систему рейтингования, а 49% европейских родителей активно ею пользуются при покупке игры своим детям. Рейтинги присваиваются независимыми экспертами из Голландского института классификации в аудиовизуальной сфере (Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media). Для того чтобы игра получила рейтинг, разработчик должен заполнить специальную анкету – затем через какое-то время комиссия вынесет решение и присвоит рейтинг, а разработчик получит лицензию на использование соответствующего логотипа.
В то время как в Европе используется система PEGI, в США и Канаде распространена другая – ESRB (Entertainment Software Rating Board). В отличие от PEGI, которая является независимой системой, ESRB – это конкретная организация, которая присваивает рейтинги играм и другим развлекательным программам. ESRB была основана в 1994 году, когда появились та-

Серия игр «В тылу врага» – это не просто патриотическая игра, еще это и стопроцентный хит, признанный на Западе.

Сергей Климов производит впечатление самого позитивного человека в игровой индустрии (после Сергея Орловского, разумеется).


Похоже, что сегодня Павел Тараканов главный человек «от государства», который занимается игровой индустрией. Во многом развитие отрасли зависит и от него.

кие жестокие проекты, как Mortal Kombat, Doom и Night Trap. По правилам, информация о присвоенном рейтинге должна присутствовать на коробке с продуктом, на его сайте и в рекламе. Шкала имеет 7 пунктов: EC (Early Childhood, то есть детям от 3 до 10), E (Everyone, то есть всем), E10+ (Everyone 10+, то есть всем от 10), T (Teen, подросткам от 13), M (Mature, от семнадцати), AO (Adults Only, только взрослым от 18). Особенность этой системы в том, что некоторые магазины продают игры только с определенным рейтингом: например, во многих розничных точках не продаются товары с пометкой Ao, а детские магазины не торгуют даже играми с рейтингом M. Наша система должна работать по такой же схеме. Будет определенная шкала, будут правила, согласно которым независимая организация будет присваивать рейтинг. Пока единого мнения на этот счет у разработчиков нет, свои идеи высказывают и компания «Акелла», и «1С». Пока все сходятся в одном: конечную ответственность должны нести не разработчики, не издатели и не магазины, а родители. Задача индустрии – доступно донести до родителей, в какие игры можно играть пятилетнему ребенку, а в какие пока не стоит. Впрочем, что касается магазинов, ясности пока нет: на фоне разговоров о том, что вся ответственность лежит на родителях, Тараканов заявляет, что в магазинах должны следить за тем, кому и какую игру они продают. Так что, похоже, юным поклонникам Postal придется подождать совершеннолетия. Кстати, в будущем систему рейтингования планируют использовать и в других отраслях. Так, например, Борис Нуралиев заявил, что неплохо бы придумать что-нибудь похожее и для телевидения: «Я хочу понимать, какой канал и в какое время я могу включить своим детям, чтобы не попасть на эротику или порнографию». На КРИ Тараканов его идею поддержал.

Другой важный вопрос: цензура. Не секрет, что в некоторых странах, например в Германии и Австралии, игры запрещаются по самым разным причинам. Не так давно на Зеленом континенте запретили Left4Dead 2 только из-за того, что там много крови, а убивать нужно зомби, которые раньше были людьми. В итоге специально для Австралии пришлось Valve выпустить особую версию игры без крови и расчленения. Помимо Left4Dead 2 в Австралии запретили Aliens vs. Predators, Fallout 3, Dark Sector, CrimeCraft и другие игры. Местное законодательство работает очень жестко не только с игровой индустрией, цензуре подвергаются фильмы, видеоролики и даже эротика. На Зеленом континенте запрещено демонстрировать маленькую женскую грудь – в целях борьбы с педофилией. Однако сама эротика под запретом не находится. В Германии цензура действует еще жестче. Так, в прошлом году там отказались продавать игру Wolfenstein из-за наличия в ней свастики. Counter Strike, Dead Space, Aliens vs. Predator и Dead Rising запретили из-за жестокости. Самое интересное, что и в Германии, и в Австралии возрастные рейтинги присваиваются не PEGI, а локальными организациями – USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) и OFMC Australia (Office of Film and Literature Classification), поэтому на их работу сильное влияние оказывают местные власти. У нас PEGI тоже не будет. Что из этого может получиться, догадайтесь сами. ■

■ *В феврале в Госдуме состоялся круглый стол на тему «Роль образовательной и игровой компьютерной индустрии в воспитании молодежи», на котором присутствовали депутаты, элита игровой индустрии и наш главный редактор. Именно там бизнесу и государству о многом удалось договориться.*

ПОЙДЕТ: 3GHz, RAM 2Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: BioShock, Half-Life 2, Timeshift

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ЖАНР:
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ:
Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:
1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК:
Raven Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1-12
ИНТЕРНЕТ:
www.singularity-game.com

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

SINGULARITY

СТАЛИН ПОВЕЛЕВАЕТ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ ВО ВРЕМЕНИ

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Интересные перестрелки, неплохой сюжет, хорошая оптимизация и отсутствие каких-либо багов, разнообразный геймплей. Советская символика!

Никаких откровений, связанных с путешествиями во времени; средняя графика, иногда завышена или занижена сложность. Множество заимствований из других шутеров.

СБОРНАЯ СОЛЯНКА ИЗ ЛУЧШИХ ШУТЕРОВ ПОСЛЕДНЕГО ДЕСЯТИЛЕТИЯ – КАЧЕСТВЕННАЯ, НО БЕЗ ОСОБЫХ ОРИГИНАЛЬНОСТЕЙ.

7.5
хорошо

В одном из интервью «РС ИГРАМ» писатель Дмитрий Глуховский упомянул, что у него была целая битва с международным издателем «Метро 2033» (THQ) за то, чтобы название игры на обложке западного издания было написано без «перевернутых букв R» (METЯO). Разработчики Singularity (SIИGULAЯITY) подобных комплексов явно не испытывают: здесь не только в названии, но и во всей игре полно развесистой клюквы – даже несмотря на то, что в команде Raven Software есть и русские разработчики.

Впрочем, едва ли Raven вообще испытывают какие-либо комплексы. Ведь Singularity – один из самых невозмутимых и бессовестных сборников достижений в жанре шутеров за последние десять лет.

К УСПЕХУ?

Raven – это такая студия Obsidian от жанра FPS, вечные подмастерья и мальчики на побегушках. Последние несколько лет Raven с переменным успехом делали продолжения франчайзов Marvel и id Software: X-Men Origins: Wolverine и Marvel: Ultimate Alliance, Quake 4 и Wolfenstein (2009) – это все про них. Последней самостоятельной игрой «воронов» была Soldier of Fortune – страшной силы экшн про расчлененку с

ФАКТЫ: **1** устройство управления временем | **2** важных советских ученых | **1** секретная организация MIR-12

1 – Автомат «Валькирия» – очень универсальная штука, при правильном апгрейде можно пройти с ним всю игру, не испытывая особых проблем ближе к концу.

2 – Искалеченные временными аномалиями, так теперь выглядят жители Каторги-12.

3 – Напарник Девлен, к сожалению, не сможет быть с вами на протяжении всей игры. Даже не спрашивайте почему.

4 – Здоровье не умеет восстанавливаться самостоятельно, вместо этого предлагается пользоваться аптечками-бинтами, сейчас их четыре штуки.

5 – Вооружение, боезапасы и элементы технологий подсвечиваются игрой, совсем как в BioShock 2.

6 – Надо отдать должное дизайнерам уровней – повторяющихся помещений в Singularity нет. Правда, и графикой игра не блистает.

помощью автоматического оружия. Интересно, что с тех пор в плане шутеров Raven всегда придерживались классических традиций – даже Singularity, широко разрекламированная как инновационный проект про путешествия во времени, на деле оказалась очень… ммм… олдскульным шутером: с мясными перестрелками, зомби, мутантами и спецназом. В советской символике – и да, с путешествиями во времени.

GROZNY GRAD

Путешествие на остров Каторга-12 (в оригинале смешно произносится как «KatOrga Twelve») начинается с небольшой вводной части. Согласно истории игры, во времена Советского Союза на острове нашли редкий элемент – E99 (в таблице Менделеева проходит под вымышленным названием Гольмий), который был способен выделять чудовищное количество энергии. Ученым удалось стабилизировать элемент и начать эксперименты в ранее недоступных областях – оружие массового поражения, квантовая телепортация и, конечно, путешествия во времени. Где-то в недрах острова было сконструировано устройство под названием МВП – мобильный временной преобразователь, позволяющий менять временное состояние объектов и путешествовать сквозь временные порталы. Но про остров давно уже ничего не было слышно – до тех пор, пока американский спутник не засек сильные выбросы радиации где-то в районе Охотского моря.

ГРЕЙТЕСТ ХИТС

Singularity начинается точь-в-точь как первый уровень Call of Duty 4: Modern Warfare – в вертолете, над открытым морем, вместе с напарниками из отделения спецназа, вы летите навстречу неизвестному: только вместо корабля с ядерным вооружением и арабскими террористами капрала Ренко (так зовут главного героя) ждет кое-что поинтереснее – временная аномалия, которая станет причиной авиакатастрофы.

Первые минуты исследования Каторги-12 до боли напоминают BioShock, только утопия здесь еще более сомнительная, хотя и до статуса лагеря строгого режима «Каторга» явно не дотягивает, скорее, это научный городок. В глаза сразу бросается множество надписей на русском языке – большинство из них достаточно

Наглядная демонстрация возможностей МВП.

О КОМПАНИИ

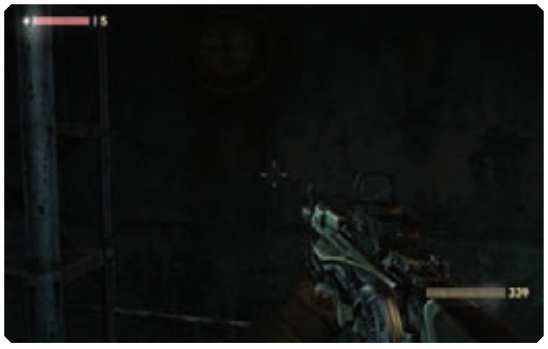
1990 Двадцать лет назад основана компания Raven Software.

2000 Выходит Soldier of Fortune – жестокий и откровенный шутер с отстреливанием конечностей.

2011 Ходят слухи, что именно Raven Software сейчас заняты новой Call of Duty, выходящей в 2011 году.

ТЕКСТУРИРУЙ ЭТО

В PC-версии Singularity мало того, что графика очень средняя, так еще и бывают проблемы с загрузкой текстур, классические для консольных игр на Unreal Engine 3 (там текстуры довольно медленно подгружаются с диска, а в это время вместо них отображается низкокачественная «замена»).



грамотные, но попадаются и смешные. Вскоре вы найдете первую записку погибшего и первый аудиодневник (не хотите BioShock, пожалуйста – аудиодневники были еще в Doom 3), а когда «случайно найденный» проектор начнет демонстрировать пропаганду а-ля Fallout 3, сомнений не останется – перед нами клон всех лучших игр на планете. Уже неплохо.

СТАЛИН ЖИВ

Атмосфера в Singularity успешно поддерживается качественной работой художников: вся советская эстетика смотрится очень убедительно, равно как и заброшенные школы, жилые здания и научные лаборатории. Монстры и оружие выглядят именно так, как и должны выглядеть в хорошем шутере (монстры – отвратительно, оружие – очень круто), и уже с первой перестрелки становится ясно: в Raven не зря последние десять лет делали преимущественно FPS. Даже без фокусов с перемещениями во времени от Singularity можно получать удовольствие: это очень плотный и поначалу достаточно сложный экшн, где постоянно не хватает патронов, а автоматическое восстановление здоровья отсутствует как класс. Здесь Raven снисходительно похлопывают по плечу современные шутеры, где регенерация давно уже стала неписаным стандартом.

Понятная картинка.

DEJA VU

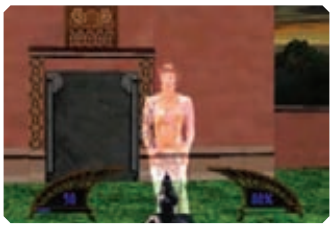
Во время игры в Singularity нас не покидало одно-единственное чувство – «где-то мы уже это видели». Не иначе как пространственно-временной парадокс.

2010: Призраки из прошлого

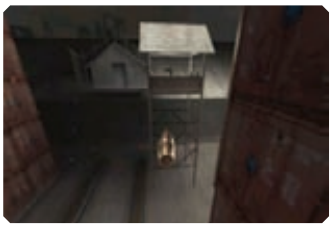
2010: Bullet Time

2010: Советский офицер-злодей

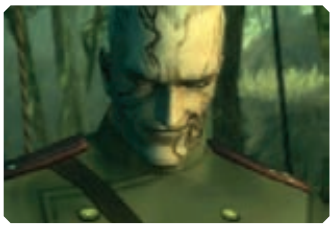
2010: Управление гравитацией



1996: Killing Time



2001: Max Payne



2004: Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)

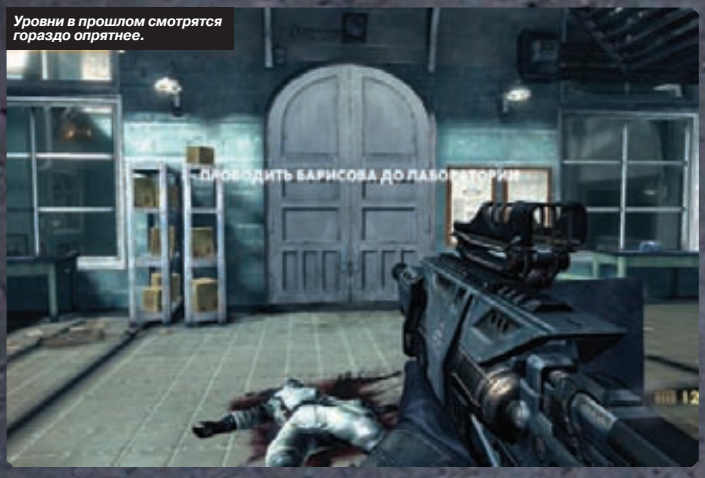
2004: Half-Life 2

ТАЙМШИТ

Жаль, что ситуация мало меняется, когда пространство и время начинают рваться на части: главного героя сначала бросает в прошлое, где он вытаскивает из пожара ученого с фамилией Демичев, таким образом меняя ход истории: заброшенный остров с безобидными выбросами радиации неожиданно становится центром опаснейшей аномалии – сингулярности, – а выживший Демичев становится главным злодеем, готовясь захватить мир с помощью устройства управлением временем – то самое МВП, которое игрок должен найти, чтобы снова изменить ход истории. Главное разочарование заключается в том, что игра абсолютно линейна: мы дежурно возвращаемся в прошлое (в 50-е, если быть точным, годы), меняем там ход истории, но это никак не влияет на события в настоящем: ни о каких динамических изменениях уровней не идет и речи, а ведь Raven обещали в этом смысле золотые горы и жанровую революцию.

Оружие не просто очень здорово выглядит, но еще и хорошо анимировано.

НАДО ОТДАТЬ ДОЛЖНОЕ ДИЗАЙНЕРАМ УРОВНЕЙ – ПОВТОРЯЮЩИХСЯ ПОМЕЩЕНИЙ В SINGULARITY НЕТ. ПРАВДА, И ГРАФИКОЙ ИГРА НЕ БЛИСТАЕТ.



Уровни в прошлом смотрятся гораздо опрятнее.

В таких «оружейных шкафах» можно апгрейдить оружие – вероятно, от этого даже есть какой-то толк.

2010: Снайперская винтовка с замедлением времени

2010: Порталы

2010: Бюст вождя

2010: Сингулярность

2006: Resistance: Fall of Man (PS3)

2006: Prey

2007: BioShock

2007: Half-Life 2: Episode Two

Кэтрин – представитель тайной организации MIR-12. Которая, похоже, состоит из одной Кэтрин.

Конкурс на лучшую подпись к этому скриншоту был заранее обречен на провал.

Расчлененочка!

ПЛАСТИЧЕСКАЯ ХИРУРГИЯ

Завладев наконец МВП, мы получаем возможность «старить» и «омолаживать» вещи и противников. Но не спешите радоваться – изменять можно только те объекты, которые приготовили для этого разработчики, а их чудовищно мало: разрушенные лестницы, контрольные панели, ящики, бочки и некоторые сюжетно важные предметы интерьера. Отсутствует и обещанная возможность «омолаживать» врагов, заставляя их драться на вашей стороне, – советских солдат действительно можно превращать в прах одним нажатием кнопки, но это расходует энергию E99 (выделенную в отдельную шкалу), поэтому гораздо проще воспользоваться дробовиком «Волк» или автоматом «Валькирия». Со временем МВП получит несколько апгрейдов (оружие тоже можно прокачивать в специальных «шкафах»): сфера остановки времени как будто специально создана для сдерживания хищных канализационных жучков (взрываются, достигнув геройского тела), а «восстанавливаемые» объекты станут еще больше: в определенный момент придется заниматься омоложением разрушенного моста.

СТАЛИН БУДЕТ ЖИТЬ

Singularity вышла хорошей, без дураков, игрой, которая, споткнувшись на своих пространственно-временных обещаниях, умудрилась удержать равновесие и все-таки получилась пристойным шутером, в который интересно играть. Это такой сборник достижений игрового хозяйства за последние десять лет, если это вас не смущает. Эксперимент на тему «что получится, если скрестить Half-Life 2, BioShock, Timeshift (продолжите список сами) и любой шутер от Raven, добавить советскую символику». И исключить возможность хорошей концовки. ■

ПОЙДЕТ: Процессор 1.8GHz, RAM 2Gb, видеокарта 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Мегатрон и Оптимус Прайм – самые знаменитые трансформеры в мире
ПОХОЖЕ НА: Batman: Arkham Asylum, Gears of War

Автор: Сергей Думаков

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ТРАНСФОРМЕРЫ: БИТВА ЗА КИБЕРТРОН

ПСИХОЛОГИЯ, ОБРАЗ ЖИЗНИ, БЫТ И НРАВЫ ТРАНСФОРМЕРОВ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Transformers: War for Cybertron
ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: High Moon Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-10
ИНТЕРНЕТ: www.transformers-game.com

Начнем с главного: игра «Трансформеры: Битва за Кибертрон» так и не отвечает на самый важный, пожалуй, вопрос – каким же все-таки образом размножаются боевые роботы, способные принимать облик гигантских пистолетов, насекомых и даже кассетных магнитофонов. Впрочем, любая из нескольких вполне безумных теорий (согласно одной из них, трансформеры бессмертны и много-много лет назад созданы абсолютным механическим Добром по имени Праймус, которое со временем приняло решение трансформироваться в планету Кибертрон) игрой не опровергается и не подтверждается, так что можно по-прежнему верить в то, что душе угодно.

Но попробуйте объяснить десятилетнему ребенку, что вот эти куски пластмассы, что лежат под новогодней елкой, всего лишь плод фантазии японских дизайнеров, которые решили творчески адаптировать на восточном рынке популярную серию американских игрушек G.I. Joe! Нет: это живые, разумные создания, причудливым сумрачным гением своих создателей вынужденные веками враждовать друг с другом, предавать и отмщать, защищать и захватывать – словом, заниматься самыми интересными с точки зрения десятилетнего человека вещами на свете.

И ПУСТЬ ВСЕ УМРУТ

И после знакомства с «Битвой за Кибертрон» возникает ощущение, что эта игра создана именно такими вот мальчишками – безрассудно принимающими на веру самые чудовищные идеи и допущения. Искренность всегда подкупает, а «Битва...» – необычайно искренняя, удивительно глубокая игра, где симпатии авторов равномерны и совершенно однозначны: они не любят автоботов, они не восторгаются десептиконами – они влюблены в саму вселенную, в саму возможность существования всех этих странных, нелепых, загадочных существ. О чем можно еще говорить, если даже сюжетная кампания здесь настолько монолитна, что сгоряча можно пропустить момент, когда ты перестаешь нести в мир Кибертрона мрачную справедливость Мегатрона и принимаешь сторону Прайма! Здесь нет плоских, дубовых персонажей: глазами классических злодеев мы видим, что и соратники Оптимуса не столь белоснежны, какими они привыкли казаться, – автоботы злятся, заходятся в приступах ярости, нападают со спины и преследуют собственные эгоистические интересы; их цена в этой войне столь же высока, сколь и кровава. Гуманисты уничтожают врага с его же остервенением, а десептиконы бьются за свои (пусть и непонятные большинству) идеалы и гибнут под чужими пулями столь же отважно, как и их противники. Историю пишут победители, не так ли? Впечатления от этой неожиданной тональности уникальные: идея заразить всю планету источником темной энергии, владеющая воспаленным рассудком Мегатрона, уже не кажется такой жестокой и бессмысленной, в ней даже чувствуется некая логика. И вообще: когда в тебя стреляют, все взгляды как-то сами собой меняются.

Даже с новым мрачным дизайном Бамблби (он слева, если кто-то сомневается) остается одним из самых ярких роботов.

О КОМПАНИИ

2005
Студия выпускает свой первый успешный проект – консольный шутер Darkwatch.

2006
После короткого периода независимости студия покупается компанией Vivendy Games.

2009
Состоялся анонс игры «Трансформеры: Битва за Кибертрон».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.5
ИНТЕРФЕЙС	8.0

Огромный живой мир, впечатляющая мифология, умные противники и неожиданно глубокий тактический потенциал.

Отдельные огрехи в дизайне, временами запинающийся искусственный интеллект.

ЛУЧШАЯ ИГРА ОБ ИГРУШКАХ HASBRO И ОДИН ИЗ ГЛАВНЫХ РЕЛИЗОВ ГОДА.

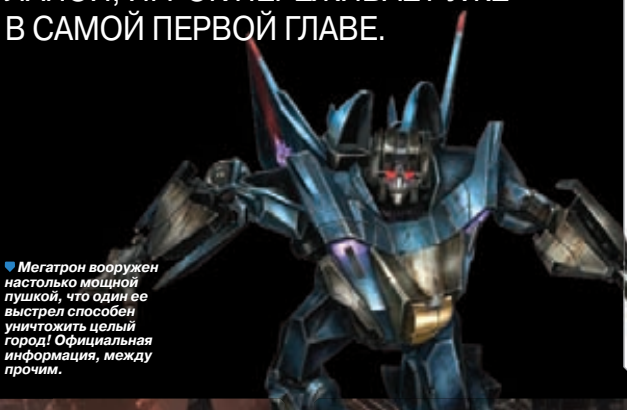
8.5
очень хорошо

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ПЛЫВУЩИМ В КОСМОСЕ ГИГАНТСКИМ ПЛАНЕТНЫМ ОСКОЛКАМ, КАЖДЫЙ ИЗ КОТОРЫХ ДРОЖИТ, КРЕНИТСЯ И РАЗВАЛИВАЕТСЯ ПОД МОГУЧЕЙ МЕХАНИЧЕСКОЙ ЛАПОЙ, ИГРОК ПЕРЕЖИВАЕТ УЖЕ В САМОЙ ПЕРВОЙ ГЛАВЕ.

Сложно относиться к кому-то с симпатией, если он целится тебе в лицо, – с этой точки зрения конфликт двух роботокланов вообще смотрится весьма актуально и современно.

СУПЕРГЕРОЙ НА МИЗИНЦЕ

Многие критики уже поспешили назвать «Битву за Кибертрон» бэтмен-аркхэмасайлумом этого года. Критики, как обычно, говорят половину правды: да, мрачности и визионерства у игры не отнять, но сердца двух проектов абсолютно разные. Новые «Трансформеры» – это командный экшн, в первую очередь заточенный под совместное прохождение. На поле боя плечом к плечу сражаются три робота – каждым из них может управлять живой человек, за неимением таковых роль любого может взять на себя искусственный интеллект. Практически все локации, на которых проходят сражения, в этом смысле невероятно умны и изобретательны: они многослойны и извилисты, изначально предполагается, что текущую



Мегатрон вооружен настолько мощной пушкой, что один ее выстрел способен уничтожить целый город! Официальная информация, между прочим.

Когда происходит особо мощный взрыв, сотрясается не только все вокруг, но и интерфейс – простая и очень эффектная находка.

ФАКТЫ: **3** робота в составе боевого отряда | **2** вида оружия одновременно может нести герой | **1** гигантский прототрансформер в виде планеты

Эпизод с уничтожением этой космической баржи похож на сон пятиклассника – один из самых классных во всей игре.

ны яркими, сочными мазками – пейзажи разрушенной планеты вообще выглядят фантастически и серьезно претендуют на лучшее применение графического двигателя Unreal Engine 3. Путешествие по плывущим в космосе гигантским планетным осколкам, каждый из которых дрожит, кренится и разваливается под могучей механической лапой, игрок переживает уже в самой первой главе... и чувствуешь эти дрожь и разрушение собственными пятками, честное слово. Да и сами роботы на роботов похожи мало: трудно отделаться от ощущения, что под твоим управлением находится что-то живое, что-то органическое. Даже когда трансформер стоит на месте, его корпус постоянно пребывает в движении: то включится (предположительно) система принудительной вентиляции, то придет в действие какой-то механизм на спине, то зашевелится уж точно мертвое, казалось бы, оружие. А уж когда велением специальной кнопки запускается сам процесс трансформации – тут уж и вовсе хочется

задачу проще всего выполнить не тупым наскоком, а хитростью и четким взаимопониманием. Иногда такое поведение не просто лучший вариант из многих, но и жизненная необходимость: когда команде противостоит робот, единственное уязвимое место которого находится на спине, волей-неволей кому-то приходится клоуном прыгать перед таким чудовищем, в то время как остальные аккуратно пытаются обойти его сзади (или сверху: трансформеры в совершенстве владеют искусством дабл-джампа, причем урон от стрельбы «с высоты» гораздо выше, чем обычный). В чем же и «Бэтмен», и «Битва за Кибертрон» безусловно похожи – так это в сверхреалистичном подходе к рассказываемому. И сам Кибертрон, и его обитатели написа-

Тот самый монстр с Уязвимой Точкой на спине. С таким не каждый Мегатрон справится.

Несмотря на то что Кибертрон – довольно мрачное место, такие вот вспышки цвета здесь нередки.

МНЕНИЕ

Анатолий Сонин, редактор

В отличие от нашего рецензента, я осилил только кампанию за автоботов: уже ее масштаб меня испугал. Игра очень приятно удивила: если смотришь со стороны, геймплей кажется дерганым и суматошным, но когда играешь сам, все делается понятным, четким и очень увлекательным – как в какой-нибудь Gears of War, только со сказочной возможностью трансформироваться в любой момент сражения. Хотя бои можно было сделать более... плавными, что ли: системы укрытий тут нет, а потому остается хаотично бегать вокруг врагов или прятаться за чем попало – какими-то искореженными конструкциями и огрызками огромных кристаллов. Русская версия подготовила свой приятный сюрприз: все персонажи в ней великолепно озвучены, как в мультиках. А вот мультиплеер у меня почему-то отказался работать: говорят, мол, «1С» еще не запустила сервера. Эх, сами себе яму роют.

протереть глаза, настолько мягко и естественно Мегатрон, например, обращается в танк на воздушной подушке (а как же, кстати, классический Вальтер-П38? впрочем, даже в недавних полнометражных фильмах представитель армии зла превращался в звездолет). Да и вообще, роботы в игре гораздо ближе к оригинальным мультипликационным прототипам – модели вышли на загляденье, они проработаны настолько детально, что на корпусе различима каждая благородная потертость. Иногда в небесах проносится армада вражеских истребителей – и в тот краткий миг, когда машина пролетает над твоей головой, ты можешь увидеть в реактивном агрегате черты робота, в которого он может при желании превратиться... и правда: через секунду истребитель зависает на месте, грациозно разворачивается в огромную фигуру и начинает поливать тебя огненным дождем. Такие ситуации в «Битве за Кибертрон» – не редкость, а естественный и постоянный ход вещей. Масштаб? Представьте себе того же Бэтмена. Так вот, он размером приблизительно с мизинец среднестатистического трансформера – а в той же первой главе приходится принимать участие в сражении сразу полутора десятков живых машин. С масштабом все в порядке.

КОГДА КОНЧАЮТСЯ ПУЛИ

Единственное, к чему хотелось бы придраться, – и то потому, что все остальное слишком хорошо, – это собственно боевая система. Во-первых, всесильные и могучие трансформеры, оказывается, неспособны нести на себе больше двух видов вооружения (плюс гранаты) одновременно. Это очень грустно, потому что оружие разработано именно таким образом, что хотелось бы иметь в арсенале полный набор. Штурмовой автомат незаменим при численном превосходстве врага, плазменная пушка отлично рабо-

ЖЕНСКИЙ ВОПРОС

Несмотря на то что трансформеры, судя по всему, собираются на огромных фабриках, их социум предполагает половую дифференциацию. Известно о шести женских персонажах из самой первой анимационной телелинейки, один из которых, Алана, на самом деле является инопланетянином, который лишь прикидывается трансформером. В относительно свежем мультсериале Transformers: Animated количество женороботов увеличилось до десяти, включая автобота(автоботу?)-медсестру по имени Красная Угроза и лидера ударной группы десептиконов Страйку. Не обошлось без железных леди и в дилогии Майкла Бэя: одна из представителей десептиконов посещает Землю в образе Алисы из сказки Льюиса Кэролла, а самый популярный женский персонаж «Трансформеров» Арки принимает облик гоночного мотоцикла «Дукати-848». Любопытно, что хардкорные фанаты вселенной ставят в упрек режиссеру, что он ввел в сюжет фильма даже робота-подростка, что якобы является полной ерундой с точки зрения классической мифологии.

Чарующее путешествие по планетарным осколкам. Эстетика механического декаданса. Кстати, у каждой платформы есть честный центр тяжести. Замешкался на краю – и пиши пропало.

Мы уже говорили про огромных боссов? Нет, этот не огромный, просто большой.

В такие ситуации попадает хоть раз в жизни каждый трансформер-разведчик.

Если вы думали, что Оптимус Прайм гигантский…

тает с турелями и особо защищенными роботами, снайперская винтовка, как ей и полагается, бьет на дальние дистанции, шотган великолепен на расстоянии пяти шагов, а лечебное ружье позволяет с легкостью выходить практически невредимым из самых тяжелых ситуаций… но обходиться надо всего двумя наименованиями, причем нередко в арсенале оказываются, скажем, шотган и снайперская винтовка – мягко говоря, не самые удобные и универсальные. И все бы ничего, но по какой-то причине очень ограничен боезапас: расходуется он быстро, а мест, где его можно было бы пополнить, – считанные единицы на локацию, при этом ненужных «аптечек» и брони в разы больше. Можно, конечно, превратиться в какой-нибудь танк – но и у того в запасе всего с десяток (пусть и мощных) зарядов, так что довольно часто приходится рассчитывать на партнеров… а они, положа руку на сердце, подводят регулярно. Выручают так называемые «способности», которыми владеют роботы, – своего рода побочные умения, помогающие в бою. В зависимости от вида, трансформер может на время стать невидимым или сверхсильным, нанести мощный удар в ближнем бою или, например, вытянуть руки в форме буквы Т и закрутить разрушительную «мельницу» – правда, для того чтобы повторить прием, нужно некоторое время подождать.

ВОПРЕКИ ТРАДИЦИИ

Проблема с нехваткой патронов (которая встречается, хоть и не так часто) – это одна из редких проблем дизайна локаций, в остальном почти безупречных. Скучать не придется ни минуты: вот ты только что прыгал по каким-то коридорам – как вдруг возникает необходимость истребителем лететь через изумительной красоты каньон, вступать в схватку с гигантским рабочим кораблем, с боем прорываться внутрь, уничтожать его и невредимым выбираться наружу… чтобы еще через секунду вновь куда-то лететь, лавировать между огромными лопастями и брать на таран врага. «Битва за Кибертрон» неожиданно оказалась игрой, которая по кинематографичности с лег-

Перекручиваться в машину можно везде и всегда – даже в закрытых помещениях.

костью переплюнула оба фильма Бэя – компьютерные игры вообще в плане драматургии, зрелищности и насыщения действием уже давно обогнали своего культурного родственника. Такой прыти от High Moon Studios (которые известны разве что как авторы неоднозначной Bourne Conspiracy для консолей) никто не ожидал: выбор играбельных персонажей огромен (вполне реально каждую миссию проходить разными роботами!), количество режимов игры как минимум впечатляет (как же здорово запустить игру минут на пятнадцать только для того, чтобы продержаться какое-то время против бесконечного количества врагов – есть и такая строчка в меню!), длительность прохождения составляет – страшное дело по нашим временам! – по два часа на каждый из десяти эпизодов... наглец года, не меньше. Неужели игры «по лицензиям» постепенно избавляются от страшного проклятия, которое они несли на себе последние полтора десятилетия? Очень хотелось бы в это верить. К обитателям планеты Кибертрон, во всяком случае, после этой игры без уважения относиться как-то не получается.

Иногда «Битва за Кибертрон» превращается чуть ли не в аркадный платформер – и это, черт возьми, здорово.

А иной раз игра трансформируется в гонку с треками удивительной красоты.

Пейзажи, конечно, игра рисует удивительные. Мертвенно-блестящий Unreal Engine 3 тут превзошел сам себя.

ТЫ ТОЛЬКО ЧТО ПРЫГАЛ ПО КАКИМ-ТО КОРИДОРАМ – КАК ВДРУГ ВОЗНИКАЕТ НЕОБХОДИМОСТЬ ИСТРЕБИТЕЛЕМ ЛЕТЕТЬ ЧЕРЕЗ ИЗУМИТЕЛЬНОЙ КРАСОТЫ КАНЬОН, ВСТУПАТЬ В СХВАТКУ С ГИГАНТСКИМ РАБОЧИМ КОРАБЛЕМ, С БОЕМ ПРОРЫВАТЬСЯ ВНУТРЬ, УНИЧТОЖАТЬ ЕГО И НЕВРЕДИМЫМ ВЫБИРАТЬСЯ НАРУЖУ.

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: LEGO Star Wars, LEGO Indiana Jones, LEGO Batman

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4

АБСОЛЮТНАЯ МАГИЯ

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Warner Bros.
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: TT Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
ИНТЕРНЕТ: http://games.kidswb.com/official-site/lego-harry-potter

Игры от TT Games со словами LEGO в названии уже успели войти в привычку – слияние двух чудовищных по силе брендов мы перестали удивляться, еще когда вышла LEGO Indiana Jones, а за ней – LEGO Batman. Уже тогда TT начали повторяться – игра несла в себе минимальное количество нового, но все равно была отличным развлечением для всех возрастов.

LEGO Harry Potter – совсем другая история. «Звездные войны», «Индиана Джонс» и даже «Бэтмен» могут быть не столь популярны у детей, сколько они популярны у взрослых, но вот мальчик со шрамом на лбу и волшебной палочкой (12 дюймов, перо феникса) едва ли сможет вызвать в этом плане какие-либо сомнения. Кроме того, это целых четыре игры в одной – LEGO Harry Potter: Years 1-4, как видно из названия, охватывает первые четыре года обучения в школе чародейства и волшебства Хогвартс, что соответствует книгам «Философский камень», «Тайная комната», «Узник Азкабана» и «Кубок огня».

ГАРРИ МОЯ ЗВЕЗДА

Вдаваться в какие-то сюжетные подробности вряд ли имеет смысл: во-первых, наверняка вы видели экранизации (кстати, еще не поздно прочитать книжки – они того стоят), во-вторых, все сюжетные повороты здесь разыграны двумя-тремя пластмассовыми человечками (что, в глобальном смысле, впечатляет). Интереснее другое: LEGO Harry Potter – просто гигантская штука, даже по сравнению с играми LEGO Star Wars, которые также охватывали несколько фильмов подряд. Сюжет передан очень подробно – все основные события, важные для фанатов, обыграны с фирменным юмором Traveler's Tales: это сложно объяснить словами, это надо видеть. Наконец, самое главное нововведение новой LEGO-эпопеи – огромный, полностью открытый для исследования замок Хогвартс.

ВОЛОС ЕДИНОРОГА

Практически без каких-либо подзагрузок Гарри с компанией друзей (классическое трио Гарри-Рон-Гермиона можно будет заменить и на других лего-персонажей, но зачем?) посещает занятия по волшебству (так открываются новые заклинания) и исследует территорию замка, чтобы разгадать хотя бы часть того сумасшедшего количества секретов и головоломок, которые припасли TT Games. Сказать, что Хогвартс забит ими под завязку, – значит не сказать ничего. Тысячи закрытых дверей и секретных лазеек требуют особого внимания: как правило, проход открывают выученное заклинание или особое зелье. Зельеварению в игре выделено отдельное место: нужно собрать ингредиенты (а сначала – выучить рецепт), сварить

О КОМПАНИИ

1990 Компания Traveler's Tale основана в графстве Чешер, Великобритания.

2005 Traveler's Tales создает группу компаний TT Games, в которую входит собственный издатель TT Games Publishing и внутренняя студия TT Fusion.

2010 TT Games планируют выпустить в этом году LEGO Star Wars 3: The Clone Wars.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.5
ИНТЕРФЕЙС	7.5

Отличный платформер с множеством возможностей, загадок и разблокируемых достижений. Открытый для исследования мир, приятная графика, понятный юмор и высокая продолжительность.

Если вы боитесь словосочетания LEGO Harry Potter, то для начала лучше познакомиться с фильмами и книгами. Кому-то игра может показаться чересчур детской – в ней совсем нет кровищи и расчлененки.

ЛУЧШАЯ ИГРА СЕРИИ LEGO – ДА ЕЩЕ И НЕ ОДНА, А ЧЕТЫРЕ СРАЗУ. ОТЛИЧНЫЙ ПЛАТФОРМЕР ДЛЯ ВСЕХ, КОМУ НЕБЕЗРАЗЛИЧНЫ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В МИРЕ ДЖОАН РОУЛИНГ. ОЧЕНЬ УЮТНАЯ ИГРА.

8.0
очень хорошо

Под Рождество Хогвартс украшают елками и омелой, а студенты наряжаются вот в такие забавные шапки.

Приведения сопровождают Гарри и компанию на протяжении почти всей игры.

ТЫСЯЧИ ЗАКРЫТЫХ ДВЕРЕЙ И СЕКРЕТНЫХ ЛАЗЕЕК ТРЕБУЮТ ОСОБОГО ВНИМАНИЯ: КАК ПРАВИЛО, ПРОХОД ОТКРЫВАЮТ ВЫУЧЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ ИЛИ ОСОБОЕ ЗЕЛЬЕ.

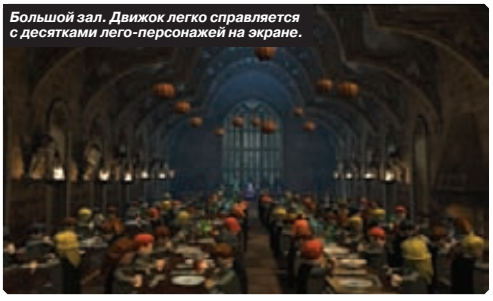
их в специальном котле и бесстрашным образом выпить. Тогда Гарри получит способность, к примеру, потянуть за неподъемный, на первый взгляд, рычаг (зелье суперсилы) или сменить пол, чтобы пройти в туалет для девочек (здесь все сложнее: придется разговаривать с портретом).

ЦВЕТ ВОЛШЕБСТВА

Заклинания в LEGO Harry Potter – основа геймплея, и сделаны они гораздо удобнее бластеров и пистолетов из предыдущих лего-игр. Во-первых, можно отметить сразу несколько «целей» за раз, удерживая специальную кнопку, – если отпустить, Гарри (или не совсем Гарри) ударит спеллом во все объекты в зоне досягаемости. Вы еще не забыли, как здорово в играх LEGO-серии все взрывается, выплескивая сотни лего-монеток? Здесь с этим дела обстоят еще лучше. Дальше – специальные заклинания, вроде Wingardium Leviosa (левитация), позволяющие автоматически «собирать» разрозненные лего-кубики в нужные вам объекты, передвигать кирпичики и делать еще сотню удивительных вещей. Важно, что Хогвартс меняется по мере прохождения сюжета – добавляются новые места, подвластные новым заклинаниям, новые локации и, конечно же, новые секреты. В LEGO Harry Potter не остается сил противиться желанию открыть их все.

ДЕСЯТЬ ОЧКОВ ГРИФФИНДОРУ

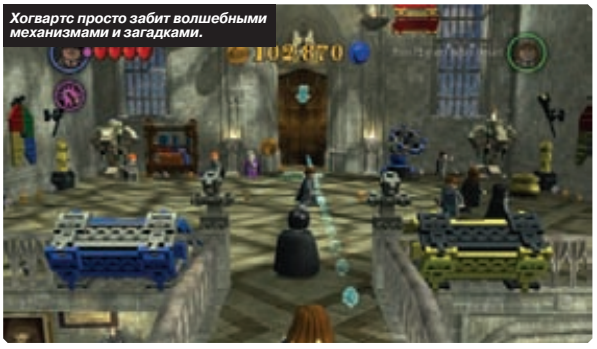
А еще на экране постоянно что-то происходит. Студенты шатаются по замку (в соответствии с сюжетом меняются не только декорации, но и более мелкие детали – под Рождество все наденут красные шапки Санты, а в тяжелые для школы времена будут ходить испуганными), преподаватели зовут на занятия, а дружелюбные приведения легко подскажут дорогу к следующей сюжетной миссии, оставляя за собой шлейф, увы, призрачных лего-монеток. Еще не добравшись до конца первой главы, не перестаешь удивляться, сколько всего интересного TT Games удалось реализовать: здесь есть и полеты на метлах (с максимально удобным для платформера управлением, Гарри летает хорошо, его друзья – уже похуже), и визиты в места за пределами Хогвартса, и даже мантия-невидимка с картой мародеров.


Большой зал. Движок легко справляется с десятками лего-персонажей на экране.

Вингардиум Левиоса!

АБСОЛЮТНАЯ МАГИЯ

Все, за что мы любили игры LEGO от TT Games, на месте – удобный кооператив для двух игроков на одном экране (оба могут пользоваться как геймпадами, так и одной клавиатурой), изумительная тяга открыть все секреты и собрать все лего-кирпичики (плюс на уровнях разбросаны по четыре фрагмента герба Хогвартса) и отличный юмор. Вместе с этим в очередной раз слегка улучшилась графика и добавилась самая настоящая физика. Теперь, бегая по уровням, можно в очередной раз устроить разрушение всего вокруг – и лего-кирпичики (из которых здесь составлены абсолютно все предметы интерьера) будут физически корректно разлетаться в разные стороны! Мы и правда не знаем, что еще нужно для счастья.


Хогвартс просто забит волшебными механизмами и загадками.

Косой переулок, Хагрид и Волшебный Зонт.

ФАКТЫ: **167** играбельных персонажей | **2** персонажа в кооперативе | **4** года обучения в Хогвартсе

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, RAM 2Gb, видеокарта 512Mb
ПОХОЖЕ НА: Heroes Over Europe, Ил-2 Штурмовик

Автор:
Дмитрий Карасев

RISE OF FLIGHT: THE FIRST GREAT AIR WAR – IRON CROSS EDITION

«ЛЕТАЮЩИЕ ЭТАЖЕРКИ» СНОВА В ДЕЛЕ

ЖАНР: Simulator
ИЗДАТЕЛЬ: 777 Studios
РАЗРАБОТЧИК: neoqb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-64
ИНТЕРНЕТ: www.riseofflight.com/ru

Первая мировая война навсегда изменила представления людей о вооруженных конфликтах. Студия neoqb в прошлом году тоже совершила небольшой переворот, нежданно-негаданно выпустив шикарный авиасимулятор на почти забытую тему. Теперь настал черед первого официального дополнения (которое вышло пока только на английском: отсюда и название) – оно, если верить разработчикам, по совместительству является результатом старательной работы над ошибками. Которых в оригинальной игре тоже хватало…

«ЭТАЖЕРКИ» В АТАКЕ

Действительно, разработчикам из neoqb было что исправлять. «Война в небе – 1917» напоминала затянувшееся представление в цирке. Да, поначалу игра заставляла ахать каждые пять минут: «Ух ты, настоящий симулятор про фанерные этажерки Первой мировой! Летная модель и физика – на пять с плюсом! Графика – по всем современным стандартам! И даже багов совсем немного!» Но постепенно чудеса приедались, восторги угасали, и в глаза начинали все чаще бросаться отдельные недостатки. Например, как так вышло, что из нескольких десятков представленных в игре аэропланов мы можем летать лишь на двух, облизываясь на всевозможные «Альбатросы» и «Сопвичи», до-

Как водится, разработчики говорят о полной исторической достоверности самолетов. И нет никаких причин им не доверять.

ЗНАКОМСТВО С ГЕРОЯМИ

Героями кампании за Антанту выступают пилоты отдельной 94-й эскадрильи. Последняя известна тем, что почти целиком была укомплектована пилотами-добровольцами, большинство из которых составляли американские летчики. Эскадрилья прошла всю Первую мировую войну, активно участвовала в боях на Западном фронте, прославившись благодаря разведывательным рейдам на территорию врага. В 94-й эскадрилье какое-то время летал британец Рой Артур, прервавший карьеру легендарного «Красного барона» Манфреда фон Рихтгофена. Вторая кампания посвящена знаменитому немецкому пилоту Эрнсту Удету (на фото). Он закончил Первую мировую на втором месте по количеству сбитых самолетов врага – на его счету 62 засвидетельствованных машины (у фон Рихтгофена – 80 уничтоженных аэропланов, зато Удет, в отличие от него, дожил до конца войны).

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

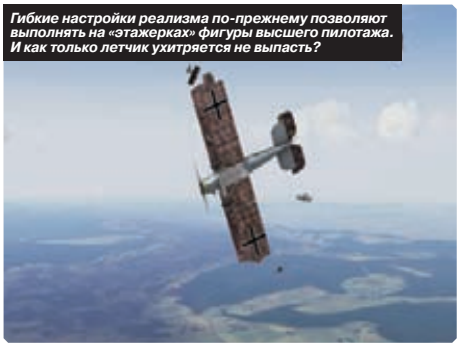
ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	8.5

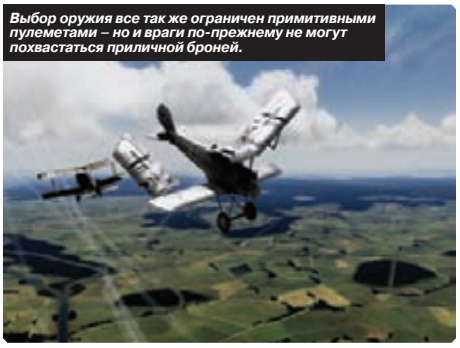
+ Новые возможности в мультиплеере, две кампании, набор дополнительных самолетов, плюс приятные мелочи вроде сотни исторических окрасок самолетов.

– Как таковых нет – можно разве что пожелать больше дополнительных самолетов и еще пару режимов для многопользовательской игры.

ДОПОЛНЕНИЕ ЗАКРЫЛО ПРАКТИЧЕСКИ ВСЕ БРЕШИ, ИМЕВШИЕСЯ В ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЕ. А БОЛЬШЕГО ОТ НЕГО И НЕ ТРЕБОВАЛОСЬ.

8.5
очень хорошо


Гибкие настройки реализма по-прежнему позволяют выполнять на «этажерках» фигуры высшего пилотажа. И как только летчик ухитряется не выпасть?


Выбор оружия все так же ограничен примитивными пулеметами – но и враги по-прежнему не могут похвастаться приличной броней.

Легендарный «Альбатрос», гордость немецкого авиапрома тех лет. Через несколько секунд отправится на свидание с землей.

АССОРТИМЕНТ ВРАЖЕСКИХ САМОЛЕТОВ ЗАМЕТНО ВЫРОС. ХОТЯ В ПОЛЕТЕ ВАМ ВСЕ РАВНО БУДЕТ НЕКОГДА РАЗГЛЯДЫВАТЬ НЕПРИЯТЕЛЬСКУЮ АВИАЦИЮ.

ступные лишь ИИ (магазин с дополнительными моделями – разговор отдельный)? Или: почему разработчики столь пренебрежительно отнеслись к главной детали для любого фаната авиасимов – возможности сражаться с живыми противниками? Всего один вариант, и то – масштабные онлайновые войны с участием сотен самолетов, режим очень уж специфический, к тому же так до конца и не раскрывшийся.

За исправление этих ошибок разработчики из neoqb и взялись в первую очередь. Так, самолетов было добавлено аж восемь штук. Среди них – как начинавшие Первую мировую Fokker Dr.I и SPAD 13, так и представлявшие последнее слово тогдашней техники модели вроде Sopwith Camel или Fokker D.VII. Качество летной модели от количества самолетов никак не пострадало – разные аэропланы заметно отличаются по поведению в воздухе, а управлять самолетом можно даже не по показаниям приборов (которых у этажерок все равно не много), а по собственным ощущениям от поведения машины, вроде гудения мотора, реакции на команды или шума рассекаемого воздуха.

ПОЛЕТ – ДЕЛО ТОНКОЕ

Применять это многообразие фанерной авиации нам предстоит сразу в двух кампаниях. Первая, Hat in the Ring, посвящена действиям Антанты на Западном фронте. Вторая, Du Doch Nicht, по мере возможности показывает Первую мировую глазами немецких авиаторов. Обе выполнены в привычном для «Войны в небе – 1917» стиле, то есть представляют собой одну сплошную воздушную мясорубку. Ну да мы ведь сюда за этим и пришли, правда?

Ассортимент вражеских самолетов, кстати, тоже заметно вырос. Хотя в полете вам все равно будет некогда разглядывать неприятельскую авиацию – пилоты противника по-прежнему из кожи вон лезут, чтобы осложнить вам жизнь. Но, опять же, за это и любим.

Впрочем, каким бы грамотным ни был ИИ вражеских пилотов, он все равно не заменит противостояния с живыми оппонентами. Поэтому один из главных плюсов «Войны в небе – 1917» – это появление режима Dogfight Mode, полноценного «мяса», в котором может принять участие до 64 игроков.

ПРЕРВАННЫЙ ПОЛЕТ

Еще одно полезное нововведение, связанное с Интернетом: миссии одиночной кампании больше не генерируются на сервере, а значит, нет необходимости сидеть в онлайне, если вас не интересует мультиплеер. Но это уже проходит по разряду приятных мелочей, как и генератор миссий, которого ощутимо не хватало в оригинальной игре (полноценный редактор, несмотря на максимально удобный интерфейс, все-таки мало подходил для создания миссий «на ходу»). Конечно, мало приятного в том, что пришлось ждать этого целый год – но лучше поздно, чем никогда, верно? Не может не радовать и сам факт того, что в neoqb внимательно отнеслись к критике, а не стали ограничивать дополнение минимальным набором «5 миссий + 10 новых юнитов», как некоторые другие студии (не будем показывать пальцем). Собственно, разработчики так или иначе отчитались по всем пунктам, которые мы указывали в списке недостатков оригинальной «Войны в небе – 1917». После этого их творение следовало бы назвать игрой без недостатков – но об этом, пожалуй, говорить преждевременно. До эталонов жанра вроде «Ил-2 Штурмовик» с его огромным авиапарком доступных самолетов и образцовым сетевым режимом «Войне в небе – 1917» еще лететь и лететь. Но разработчики уже показали, что двигаться вперед они готовы, – а это вселяет уверенность, что огромный потенциал игры находится в надежных руках.

P.S. Дополнение пока вышло только на Западе, где купить его можно по цене $49.99. Стоит оно тех денег или нет – решать вам.

Большинство новых вариантов раскраски были выложены в Сеть и раньше – в Iron Cross Edition они всего лишь собраны под одной обложкой.

О КОМПАНИИ

2008 «Война в небе – 1917» официально представлена на выставке «ИгроМир». Тогда к проекту отнеслись со сдержанным интересом – и других потенциальных хитов хватало.

2009 Neoqb выпускает свой проект, резко подвинув признанных мастеров отечественного «авиастроения» и доказав, что этажерки с фанерными крыльями – это тоже очень интересно.

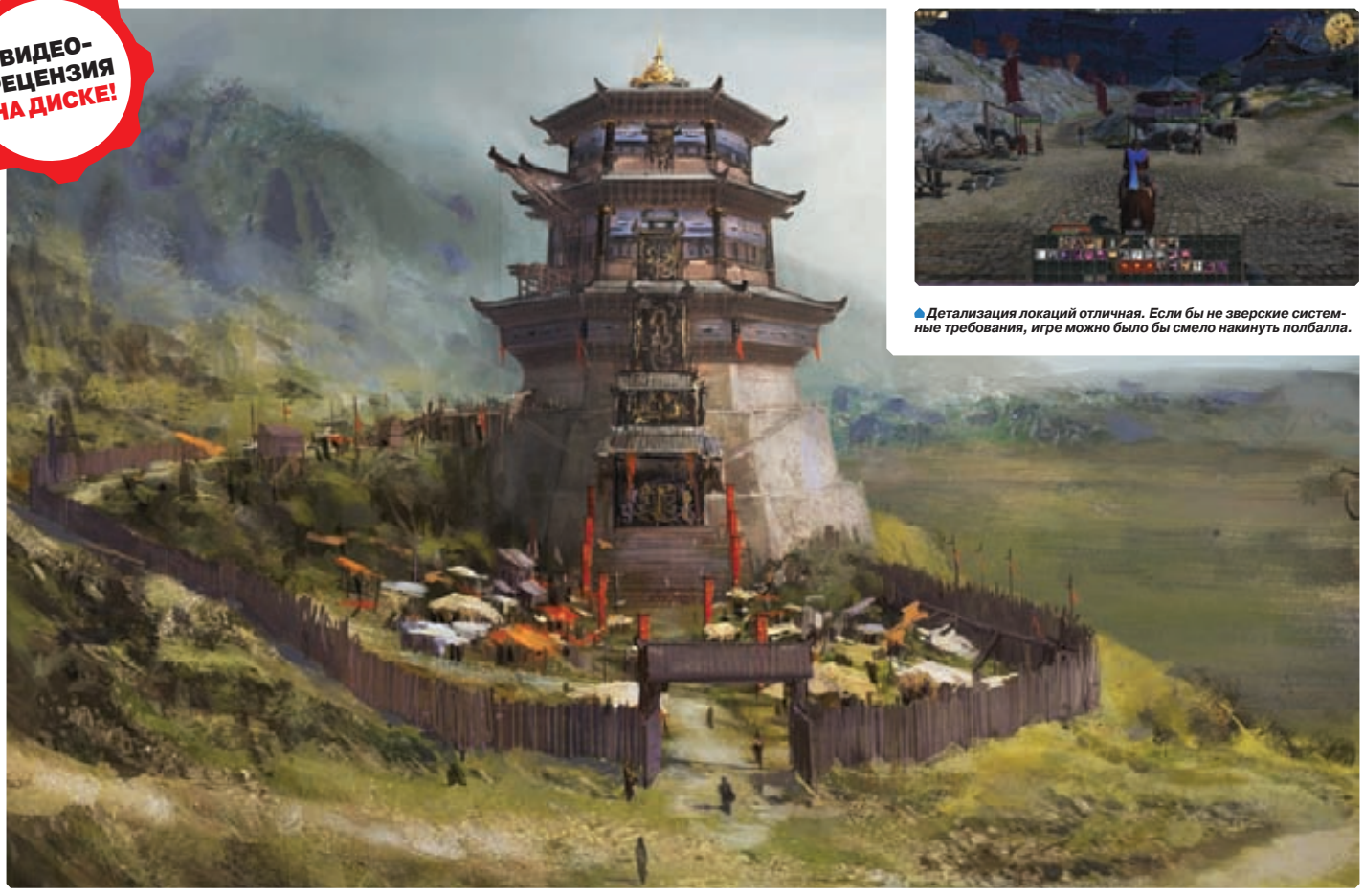
2010 Выход Iron Cross Edition. Как утверждают в neoqb, это лишь первый шаг на «бесконечно долгом» пути развития «Войны в небе – 1917».

ФАКТЫ:
8 дополнительных «летающих этажерок»
20 новых аэропланов, доступных только ИИ
64 человека – максимальная вместимость битв в онлайне

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, RAM 2Gb, видеокарта 512Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Конан – воин-варвар, наемник, авантюрист, военачальник и король Аквилонии
ПОХОЖЕ НА: Age of Conan: Hyborian Adventures, EverQuest 2

Автор: Денис Кублицкий

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!



Детализация локаций отличная. Если бы не зверские системные требования, игре можно было бы смело накинуть полбалла.

AGE OF CONAN: RISE OF THE GODSLAYER

КАМНИ И ПАЛКИ

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Deep Silver, Funcom
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Funcom
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи
- **ИНТЕРНЕТ:** www.ageofconan.com

В рецензии на Age of Conan мы поставили игре «восьмерку», но условились, что оценка выдается авансом – с учетом того, что постепенно Funcom исправит все недоделки. Благо, у сотрудников компании уже был значительный опыт в поддержке Anarchy Online, а количество проданных копий AoC позволяло надеяться на светлое будущее. Но не сложилось – проекту не помогли ни два прошедших года, ни новый директор игры.

ПО СТОПАМ EVE

Незадолго до выхода Rise of the Godslayer в игре появилась возможность оффлайн-прокачки персонажей. При оплаченной подписке каждые 4 дня учетная запись получает +1 уровень, который можно потратить на развитие любого персонажа, достигшего 30-го уровня. Легко подсчитать, что на прокачку с 30-го по 80-й уровень таким способом потребуется 200 дней.

Добро пожаловать в прошлое – как и в мае 2008-го, нас встречают такой же топорный интерфейс, в котором улучшился лишь дизайн нескольких менюшек (а ведь обещали же переделать все по просьбам игроков!), и те же 30 кадров в секунду на средних настройках качества графики. И если два года назад проблема с горем пополам решалась недешевым апгрейдом, то сейчас улучшать уже нечего – производительность в зонах дополнения ужасает даже на компьютерах с Core i7, Radeon 5870 и 8 гигабайтами оперативной памяти. То, что вы видите в графе «пойдет», – жестокая насмешка над обладателями стареньких PC: на подобных машинах Age of Conan шустро бегает только в «классических» зонах. Все локации Кхитая, появившиеся в дополнении, поедают ресурсы с жадностью оголодавшей мыши, слабо реагируя на попытки пользователя установить все на «минимум». С другой стороны, по размерам и проработанности новые территории превосходят уже знакомые поклонникам AoC зоны: если кто и заслуживает наивысшей похвалы, то это дизайнеры и художники. В дополнении скрупулезно отображено все то, что мы привыкли ассоциировать с Востоком: деревеньки с цветущими сакурами и развешанными цветными фонариками, пагоды и шатры всевозможных размеров, рисовые поля и даже Великая Кхитайская стена. У причалов пришвартовались маленькие рыболовные суденышки, по дорогам ползут запряженные лошадьми двухколесные телеги, вдоль тропинок стоят статуи богов и великих воинов, а также развевающиеся знамена с иероглифами.

КХИТАЙСКИЕ ФЕРМЕРЫ

Если бы не чрезмерные системные требования, Rise of the Godslayer можно было бы назвать раем для поклонников PvE: в до-

Великая Кхитайская стена и вход на территорию таинственной восточной страны.

полнении более десятка различных NPC-фракций, предлагающих искателям приключений различные награды. Но не все так просто: вещи доступны только при достижении определенного статуса, при этом у всех фракций есть враги, репутация с которыми будет уходить в глубокий минус. Добиться максимального расположения даже в половине фракций (враждуют они строго парами) будет нелегко: глядя на 5-6 тысяч репутации, заработанной за вечер квестинга, и прикидывая в уме, сколько времени нужно на получение хотя бы первого уровня (50 тысяч), начинаешь сравнивать игру с работой – поднятие «репы» до максимума (1 миллион) займет месяцы. Впрочем, улучшать отношения позволяется не только выполнением одноразовых и повторяемых заданий – на трупах монстров можно найти имперские монетки, которые конвертируются в репутацию у NPC.

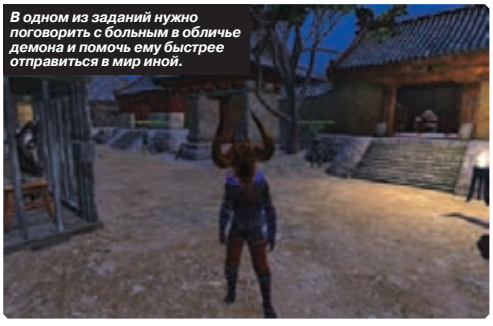
За квесты и убийство врагов можно получить и другие типы валюты, которую с удовольствием принимают кхитайские торговцы. При достаточно хорошем отношении у продавцов за монетки можно приобрести что угодно: от простых зелий до эпической экипировки. Дизайнеры Funcom дали шанс собрать комплект лучшего обмундирования даже в одиночку, однако нужные вещи распределены между различными фракциями. Так что будьте добры «подружиться» со всеми или собрать недостающие вещи набора в подземельях – естественно, награды за прохождение групповых и рейдовых подземелий гораздо выше. На необходимость объединяться с другими игроками намекают даже цели заданий – квесты нередко требуют убить пару десятков противников, а кхитайские аборигены куда сильнее монстров, населяющих Аквилонию, Стигию и Киммерию.

Мини-игры ничуть не изменились – все бьют всех, собравшись в кучу.

ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ РОСТ

Причины наглости и крутизны здешних монстряков просты – хотя разработчики и не стали повышать планку максимального уровня, персонажи теперь будут становиться сильнее благодаря системе альтернативного развития, которая очень похожа на аналог из EverQuest 2. Отныне за выполнение заданий и убийство монстров, помимо обычного опыта, персонажи получают опыт и очки мастерства (mastery). Кроме того, еще есть очки доблести (prowess) и соответствующий опыт, который игрок зарабатывает за участие в PvP. Используя очки мастерства и доблести, можно изучить пассивные умения, повышающие различные характеристики пер-

Новая зона для бойцов 20-40-го уровней и возможность создать персонажа кхитайца – единственное, что припасло дополнение для новых игроков.



В одном из заданий нужно поговорить с больным в обличье демона и помочь ему быстрее отправиться в мир иной.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★ 4.0

Волшебный дизайн Кхитая, огромные локации, множество групповых и рейдовых подземелий, сотни заданий и превосходная музыка – поклонники PvE будут в восторге.

Игра чрезмерно требовательна к ресурсам компьютера, особенно на осадах крепостей, баланс классов по-прежнему оставляет желать лучшего – любители PvP быстро разочаруются.

ДОПОЛНЕНИЕ РАССЧИТАНО НА ТЕКУЩИХ ПОДПИСЧИКОВ И НОВИЧКАМ НЕ НЕСЕТ ПРАКТИЧЕСКИ НИЧЕГО.

7.0

хорошо

СКОЛЬКО БЫ ДИЗАЙНЕРЫ FUNCOM НИ ПЫТАЛИСЬ СБАЛАНСИРОВАТЬ СИСТЕМУ КОМБО-УДАРОВ, ЗАКЛИНАТЕЛИ ЧУВСТВУЮТ СЕБЯ В ИГРЕ ГОРАЗДО КОМФОРТНЕЕ.

О КОМПАНИИ

1993 Пять человек основывают компанию Funcom. В первые годы существования студии разработка ведется, в основном, под консоли – Mega Drive, SNES, Sega Saturn, PlayStation.

1999 Сначала в Норвегии, а потом и в других странах Европы и Северной Америки выходит The Longest Journey, которая тотчас же становится хитом и попадает в золотой пантеон квестов.

2001 Funcom запускает свою первую MMORPG – футуристическую Anarchy Online, которая и по сей день пользуется вниманием игроков. В скором времени норвежцы обещают перевести AO на более технологичный движок.

ФАКТЫ: **5** больших и красивых зон в Кхитае | **1** новая игровая раса – кхитайцы | **28.5** гигабайт – размер клиента Age of Conan | **80** – максимальный уровень персонажей не изменился

Зараженные крестьяне на рисовых полях – так дизайнеры Funcom представляют Кхитай.

Во время разговора с квестовыми персонажами на PvP-серверах по-прежнему можно получить нож в спину. NPC-охранники в таких ситуациях спасают крайне редко.

сонажа, например, защиту от определенных типов повреждений, наносимый урон или шанс критического удара. По словам сотрудников Funcom, с помощью системы альтернативного развития персонаж станет примерно на 15 процентов сильнее (и еще 15 процентов даст новая экипировка эпического качества). Очки можно не только получать за опыт, но и покупать за редкие монетки (например, даются в награду за убийство рейдовых боссов). Кроме того, после достижения 80-го уровня персонаж может изучать умения мастерства и доблести за время (как в EVE Online): 18 часов в счет одного очка. Несмотря на это, получение альтернативных талантов займет месяцы: некоторые умения требуют 40 очков или 720 часов оффлайн-прокачки!

ЦИВИЛИЗАЦИЯ НЕЕСТЕСТВЕННА. ОНА ВОЗНИКЛА СЛУЧАЙНО. И В КОНЦЕ КОНЦОВ ВАРВАРСТВО ПОБЕДИТ.

РОБЕРТ ИРВИН ГОВАРД (ROBERT ERVIN HOWARD), СОЗДАТЕЛЬ КОНАНА

Причина столь дьявольского решения проста – заставить игроков дольше оплачивать подписку, ведь кроме прохождения одних и тех же подземелий и выполнения повторяемых заданий заняться тут нечем: с режимом «игроки против игроков» по-прежнему слишком много проблем. А введение PvP-уровней только ухудшило ситуацию: они дают возможность приобрести экипировку, которая очень сильно помогает в бою с другими игроками. Например, персонаж 2-го PvP-уровня может победить персонажа 6-го PvP-уровня только теоретически. Но это лишь вершина потонувших амбиций.

ONE TO RULE THEM ALL

Проблема коренится в самой механике игры. Во-первых, все классы умеют становиться невидимыми, поэтому разбойники (убийцы, варвары и рейнджеры) теряют свое преимущество, не получая взамен ничего. Во-вторых, система комбо-ударов, которая является главной «фишкой» игры, работает во вред бойцам ближнего боя – в то время как колдунам достаточно нажать кнопку и наслаждаться горящими тушками противников, «милишники» тщательно выстукивают комбинации из нескольких клавиш, чтобы потом слить комбо-удар… в молоко: благодаря высокой динамике боя даже с включенным автонаведением по врагу можно легко промахнуться. Усложняет ситуацию и то, что бойцы ближнего боя используют запас сил и на проведение комбо, и на спринт, в то время как практически все заклинания требуют только затрат маны, так что магам легко дать деру от неудачливого убийцы. Сколько бы дизайнеры Funcom ни пытались сбалансировать эту систему (снижая число ударов в комбо или ограничивая магам запас сил), а телега и ныне там – заклинатели чувствуют себя в игре гораздо комфортнее. И если в PvE, где монстры обычно стоят на месте, с этим еще можно смириться, то в PvP, особенно массовом, мили-бойцы чувствуют себя бесполезным мясом – неудивительно, что за время игры на PvP-сервере колдунов я встретил куда больше, чем других классов. Глядя на игру спустя два года после запуска и замечая те же самые проблемы, понимаешь, что спасти ситуацию может лишь полная переработка механики боя: скажем, возможность наносить комбо-удары на бегу или увеличенная длительность подготовки заклинаний. А пока Age of Conan остается игрой в одни ворота, где побеждает не тот, кто умнее и сильнее, а тот, кто выбрал при создании персонажа правильный класс. И это печально. ■

Смутно напоминающие неандертальцев существа – лишь мизерная часть того, с чем предстоит столкнуться на территории Кхитая.

ЧЕТВЕРОНОГИЙ ДРУГ

В дополнении появилась возможность приручить тигренка или волчонка, вырастить его и использовать в качестве ездового животного вместо лошади. Но обзавестись питомцем будет непросто – требуется выполнить длинную цепочку заданий.

Автор:
Павел Демин

ПОЙДЕТ: Процессор 3.0GHz, RAM 2Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: SBK 08: Superbike World Championship, SBK 09: Superbike World Championship

В SBKX собраны реальные мотоциклы, команды и пилоты. Однако мы можем бросить им вызов, создав свою виртуальную копию.

Вид из глаз пилота дарит особые ощущения.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

SBK X: SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

БЕГ НА МЕСТЕ

ЖАНР: Racing
ИЗДАТЕЛЬ: Black Bean Games
РАЗРАБОТЧИК: Milestone
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-8
ИНТЕРНЕТ: www.sbkthegame.com

Баться за совмещение в рейсинге режимов аркады и симулятора – сомнительное предприятие. Погнавшись за двумя зайцами, создатели рискуют не подстрелить ни одного и прогореть: а публика так и не поймет, для кого же предназначалась игра… В мире виртуальных автогонок мы уже давно не видели разделения карьеры на casual и hardcore-части, правда это не избавило большинство игр жанра от проблем позиционирования: получающееся среднее арифметическое уже далеко ушло от простых покатушек, но и сильно не дотягивает до симулятора. Что же в мире виртуальных мотогонок?

Тишь да гладь. MotoGP – двухколесная Need for Speed – не удовлетворяет запросы хардкорных игроков, все надежды которых связаны с Milestone и ее сериалом SBK, потому что больше мотосимуляторов сейчас попросту не делают. SBK возродили в 2007 году после без малого десятилетнего перерыва, версии 2008 и 2009 года стали глотком свежего воздуха: тест-драйвы, практика, квалификация, затяжные кольцевые гонки – все в соответствии с регламентом; доступ к телеметрии, невероятное количество настроек байка и управление целой командой, обеспечивающей функционирование двухколесного железного коня. Прошел год, и в соответствии со всеми законами индустрии разработчики посчитали, что им вновь есть, что показать игрокам…

Аркадный режим по сути является абсолютно бесполезным придатком, урезанной, облегченной версией игры. Никаких настроек, заезды по два круга и смешная физическая модель, согласно которой байк, словно юла, разворачивается на месте и не падает даже не песке за пределами трассы. Учитывая, как много геймеров предпочтет более простой вариант игры, авторы могли бы подойти к реализации более вдумчиво, не выставляя SBKX в аркадном режиме жалкой пародией на саму себя. Режим симулятора, как водится у Milestone, хорош, однако игра «найди пять отличий от прошлогодней версии» становится увлекательнее собственно заездов. Незначительные изменения коснулись физической модели, особенно эффектов, связанных с осадками. Теперь линия оптимальной траектории на мокрой трассе просыхает значительно быстрее, обеспечивая лучшее сцепление с дорогой. Движок рассчитывает сцепление с дорогой и на мокром, и на сухом асфальте еще точнее, исключая неожиданные падения при правильном заходе в поворот и, напротив, исключая любую нечестную игру с гравитацией и силой трения. Немного скорректировали управление: нынче гонщики как-то уж больно неторопливо наклоняют байк при поворотах, вынуждая нас более тщательно готовиться к каждому маневру.

Традиционно в SBK представлен класс Superbike, но в версии этого года появилось еще два: Supersport и Superstock. Впрочем, обращаешь на них внимание, только потому, что структура карьеры построена так, что мимо не пройдешь. Однако есть такой вариант: пройти мимо игры вообще и ни-че-го при этом не потерять.

ЛИНИЯ ОПТИМАЛЬНОЙ ТРАЕКТОРИИ НА МОКРОЙ ТРАССЕ ПРОСЫХАЕТ ЗНАЧИТЕЛЬНО БЫСТРЕЕ, ОБЕСПЕЧИВАЯ ЛУЧШЕЕ СЦЕПЛЕНИЕ С ДОРОГОЙ.

О КОМПАНИИ

1996 В Милане (Италия) основана компания Milestone.

1999 Вышла первая игра одного из самых известных мотосериалов Superbike World Championship.

2007 Superbike World Championship реанимируют после восьмилетнего перерыва, выходит SBK 08: Superbike World Championship.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Отлично проработанная физическая модель; ряд правильных улучшений; представительство классов расширено до трех; реальные команды, гонщики и мотоциклы.

Незначительное количество изменений по сравнению с версией прошлого года; ущербный режим аркады.

ПРОЕХАТЬ МИМО SBKX МОЖНО ПРЯМО НА БАЙКЕ SBK09. НИКТО НЕ ОБИДИТСЯ.

6.0
нормально

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, RAM 1Gb, видеокарта 512Mb
ПОХОЖЕ НА: ArmA 2, America's Army, Operation Flashpoint: Cold War Crisis

Автор: Дмитрий Карасев

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: ArmA 2: Operation Arrowhead
ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Bohemia Interactive Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Bohemia Interactive Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-50
ИНТЕРНЕТ: www.arma2.com/arma-2-oa_en.html

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ARMA 2: ОПЕРАЦИЯ «СТРЕЛА»

ТАКИСТАН В ОГНЕ

...И главное, парни, – забудьте все, чему вы научились в Чернарусии. В этом трехклятом Такистане свои правила войны. Хотя вводная все та же: опять местные командиры не могут себя защитить сами, не то от каких-то исламистов-революционеров, не то просто от бандитов. Ну да ладно, плевать на них с вертолета. Наша работа – приказы выполнять, верно? Так что винтовки в руки, парни, и вперед. Через два часа Заргабад должен быть наш...

СРЕДИ АРЫКОВ И ПОЛЕЙ

Добро пожаловать в игру «Операция "Стрела"» – первое официальное дополнение к ArmA 2. Сами разработчики из Bohemia Interactive, впрочем, предпочитают именовать его ArmA 2.5 и говорят об очередном этапе в развитии сериала. В качестве доказательства своих слов чехи приводят внушительный список нововведений. Улучшенная баллистика полета пуль, система моделирования теплоты, излучаемой различными объектами, несколько сотен дополнительных видов техники и снаряжения... Плюс и еще 20 пунктов мелким шрифтом. Но положа руку на сердце – нас ведь мало волнуют эти подробности, правда?

Куда важнее то, насколько после изменения мелких деталей преобразилась сама картина. На первый взгляд все осталось по-прежнему – перед нами вновь предстал максимально подробный симулятор военных действий. С возможностью забраться в каждый припаркованный у дороги танк и с миссиями, в которых нужно два часа искать и окружать противников, чтобы потом перестрелять их за пять минут.

Впрочем, достаточно провести под палящим такистанским солнцем минут десять, чтобы убедиться – изменилось многое. Во-первых, само место действия. Широкие долины и горные перевалы Такистана разительно контрастируют с хвойными лесами Чернарусии. Вы очень быстро убедитесь в том, как тяжела жизнь пехотинца на равнине, где нет укрытия серьезнее саксаула – и

В дополнении имеется три новых локации – некий безымянный остров, город Заргабад и горный район.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	7.5

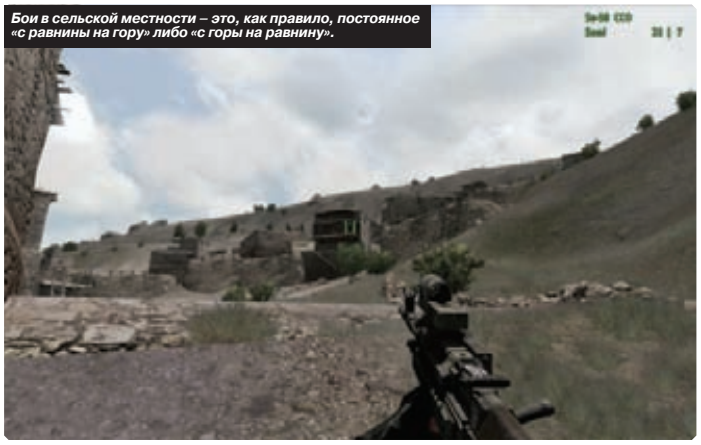
Новая кампания и локации, множество дополнительных видов техники и оружия, беспилотные самолеты-разведчики, тепловизоры и прочие полезные в бою девайсы.

Короткая кампания плюс недостатки, перекочевавшие из оригинальной ArmA 2, – прежде всего, множество багов.

ВОЙНА В ТАКИСТАНЕ РАЗИТЕЛЬНО ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ БОЕВ ЧЕРНАРУСИИ. ФАНАТЫ БУДУТ РАДЫ ИСПЫТАТЬ СЕБЯ В НОВЫХ УСЛОВИЯХ.

7.5
хорошо

Обещанной техники от НАТО мы не дождались. Зато имеется пара бронемашин из Британии.


Бои в сельской местности – это, как правило, постоянное «с равнины на гору» либо «с горы на равнину».

что выражение «высоко сижу – далеко гляжу» очень актуально для снайпера, занявшего позицию на вершине перевала.
Да и лабиринт улочек Заргабада с его бесконечными поворотами, закоулками и лесенками мало чем напоминает советскую архитектуру чернаруских городов. В общем, умение создавать декорации для своих боевиков в очередной раз не подвело Bohemia Interactive. Единственная, пожалуй, претензия к чехам – в том, что нас окружают именно декорации, которые даже не пытаются имитировать реальную жизнь вокруг. Где мирное население, мечущиеся в панике, где мародеры, где митинги и так далее? Такое впечатление, что гражданской войной озабочен только наш отряд и противостоящие ему террористы.

ТЕПЕРЬ ТЫ В ARMA

Кампания по наведению конституционного порядка в Такистане по своей продолжительности заметно уступает боевым действиям в Чернарусии. Что отчасти компенсируется ее интенсивностью. Тут вам и рейды на территорию противника, и конвоирование ценных грузов, и парашютный десант на вражеские позиции, и прочие армейские развлечения. Нам по-прежнему предоставляется изрядная доля свободы: вслед за коротким брифингом отряд выбрасывают на поле боя, а дальше можно выполнять боевую задачу, как душе будет угодно.
Кстати, на этот раз операцию проводит не отряд морпехов, а «обычные» сухопутные силы США. На это обстоятельство мало кто обратил внимание во время анонса, но, как оказалось, данные структуры кардинально отличаются и экипировкой, и тактикой. Военные в дополнении предпочитают действовать с куда большим размахом. Охота за врагом с вертолетов, постоянные заезды на танках, применение тяжелой и не очень артиллерии – это вам не по лесам в Чернаруси партизанить.
В их арсенале можно найти несколько новых «игрушек», недоступных в оригинальной ArmA 2. Например, беспилотный самолет, который, может, в душе и разведчик, но чаще используется для доставки бомб туда, куда лично соваться опасно. Так, в одной из первых миссий необходимо оседлать вертолет и уничтожить три хорошо защищенных цели. Вместо того чтобы подставлять под удар собственные лопасти, мы можем зависнуть на безопасном расстоянии, переключится на управление беспилотником, подобраться к врагу на минимальной высоте и устроить красивый «ба-бах».
Тепловизор – еще одно весьма полезное в бою приспособление. Как и обещали разработчики, углядеть через него можно не только вражеских солдат, но и, допустим, технику с работающим двигателем. А если вражеский танк не «светится» – значит, экипажу потребуется несколько лишних секунд на то, чтобы завести мотор и вступить в бой. Опытному бойцу такой форы вполне достаточно…

ШИРОКИЕ ДОЛИНЫ И ГОРНЫЕ ПЕРЕВАЛЫ ТАКИСТАНА РАЗИТЕЛЬНО КОНТРАСТИРУЮТ С ХВОЙНЫМИ ЛЕСАМИ ЧЕРНАРУСИИ.

АРМЕЙСКИМ СПОСОБОМ

Жаль только, такистанских повстанцев предупредить про тепловизор забыли. В результате нередко можно наблюдать такую картину: вы стреляете по врагам с максимальной дистанции, целясь по тепловому излучению, а те чешут затылки и не могут понять, что за шайтан по ним ведет огонь. Увы, но подобные «провисания» встречаются в дополнении не реже, чем в оригинальной ArmA 2.
Да и в плане багов игра все так же напоминает езду на тракторе по минному полю – ни за что не угадаешь, с какой стороны рванет и насколько серьезными будут последствия. Впрочем, что я рассказываю – приедете в Такистан и сами все увидите.
Вопрос о том, ехать или нет, задавать бессмысленно. Даже с учетом дыр, которые еще предстоит залатать, достоинства игры перевешивают недостатки. И это мы еще не говорили об обновленном редакторе уровней, не перечисляли все новинки бронетехники и не остановились подробно на нюансах использования дополнительных образцов вооружения. Если вы вдоль и поперек исходили поля Чернаруси – сейчас самое время собрать вещи и отправиться покорять Такистан.

О КОМПАНИИ

2001
Bohemia Interactive выпускает Operation Flashpoint, эталонный тактический шутер, быстро заслуживший прозвище полноценного симулятора армии.

2007
Из-за конфликта с Codemasters, которая к тому времени получила права на бренд Operation Flashpoint, чехи вынуждены выпустить следующую игру под названием ArmA.

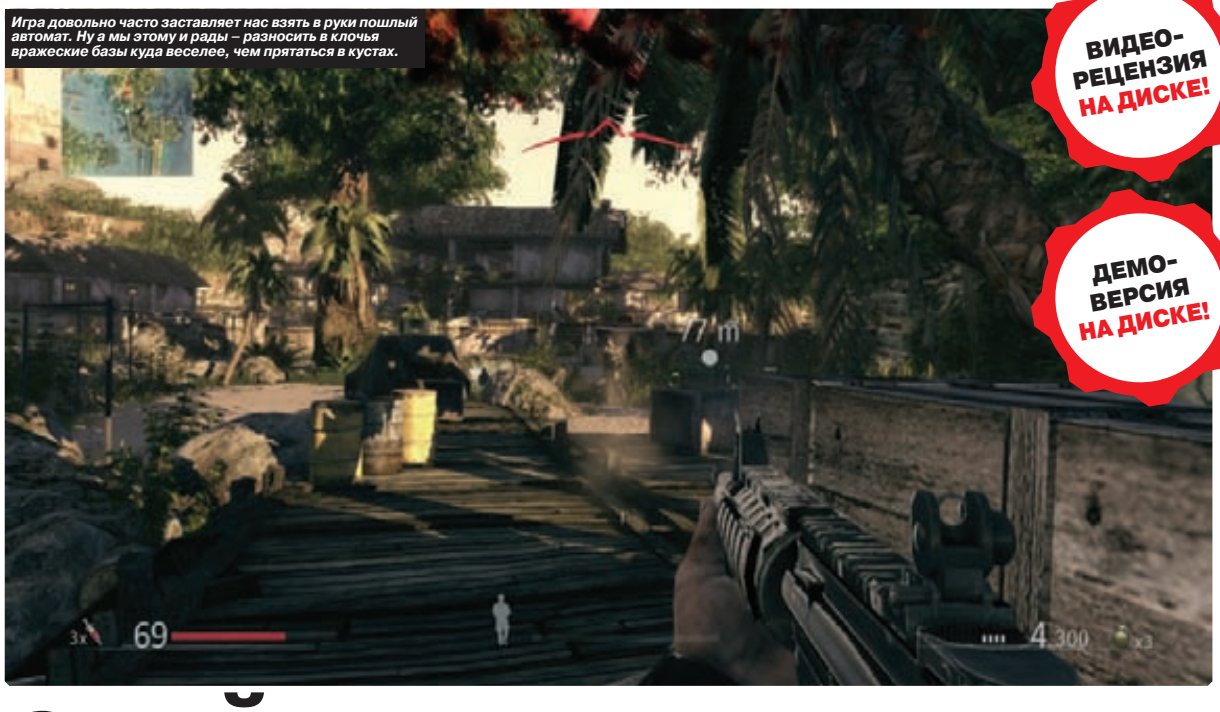
2009
На свет выходит ArmA 2 – без преувеличений отличная игра была подпорчена огромным количеством багов, многие из которые перекочевали в новое дополнение.

ФАКТЫ: **3** новых локации | **300** свежих видов техники, оружия и амуниции | **10** часов – заявленная продолжительность кампании

ПОЙДЕТ: Процессор 3.2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Sniper Elite, Call of Duty: Modern Warfare 2

Автор:
Иван Сапров

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Sniper: Ghost Warrior
- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** City Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** City Interactive
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.nd.ru/catalog/products/sniperghostwarrior



Игра довольно часто заставляет нас взять в руки пошлый автомат. Ну а мы этому и рады – разносить в клочья вражеские базы куда веселее, чем прятаться в кустах.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

СНАЙПЕР: ВОИН-ПРИЗРАК

ЖИЗНЬ КАК ВЫСТРЕЛ

Компания City Interactive очень похожа на Уве Болла (Uwe Boll) трехлетней давности – ее сотрудники тоже верят в гениальность своих произведений и не хотят уходить из индустрии (что, с нашей точки зрения, стоило сделать еще год назад). Игроки, конечно, считают иначе: одна только недавняя Alcatraz сейчас вызывает ненависти не меньше, чем в свое время экранизация BloodRayne. Однако в ответ на агрессивную критику разработчики выпустили «Снайпер: Воин-призрак», симпатичный симулятор вояки, сражающегося с бандитами в латиноамериканских джунглях.

Желающие побывать в шкуре одинокого снайпера, который под видом карликовой пальмы мочит солдат из винтовки с километрового расстояния, могут сразу выйти погулять: «Снайпер» совершенно не об этом.

БЕГОМ ПО ОГОРОДАМ

Зато игра понравится любителям скоростных боевиков. В «Снайпере» с первых же кадров начинается ад. Здоровенный солдафон с лицом Кевина Костнера после непродолжительных речей, которые объясняют суть конфликта (диктатор в латиноамериканской стране незаконно пришел к власти), берет в руки родимую винтовку с оптическим прицелом и начинает со скоростью света носиться по джунглям и массово казнить бандитов. Вместе с этим он взрывает расставленные по локациям красные бочки, специальным крюком цепляется за ветки деревьев и по возможности ножом режет вражеские глотки. Во время этой катавасии он иногда выполняет исконно снайперские задания: например, в какой-то момент нужно будет снять часовых на башнях, в другой раз – перестрелять солдат, которые готовят наступление на дружественный отряд. Но таких миссий мало, и родная профессия в итоге забывается. Однако для галочки разработчики все равно добавили в игру все атрибуты, необходимые для снайперского симулятора. Так, на полет пули тут влияют сразу несколько факторов. Это и погода, и ветер, и даже пульс персонажа – например, после долгой пробежки руки у него будут трястись, как у алкоголика, и прицельный выстрел не получится.

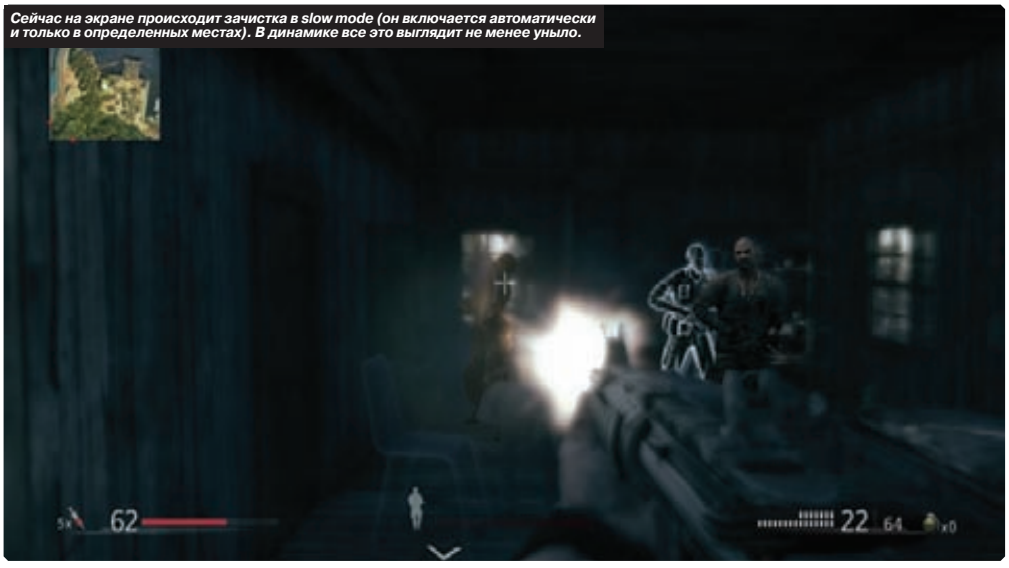
Но отсутствие симулятора снайпера как такового – не единственный сюрприз. Через какое-то время игра вообще меняет облик и становится настоящей Modern Warfare 2: персонажу торжественно вручается автомат и предлагается задание зачистить нефтяные вышки (а потом – и военные объекты в джунглях), используя грубую силу и при поддержке группы сослуживцев. В процессе выясняется важная деталь. В игре две кампании, они идут параллельно и в определенный момент пересекаются.

О КОМПАНИИ

2002 В Польше в процессе слияния двух организаций, Tatanka и We Open Eyes, образуется компания City Interactive, занимающаяся разработкой и издательством компьютерных и видеоигр.

2006 City Interactive приобрела права на использование игрового движка Chrome Engine, на четвертой версии которого и создан «Снайпер: Воин-призрак».

2009 Разработчики привезли на E3 2009 аж пять проектов. Ни одного хорошего. В 2010 они показывали уже семь. Делать выводы пока рано, но с выходом «Снайпера» появилась надежда – вдруг выстрелят?



Сейчас на экране происходит зачистка в slow mode (он включается автоматически и только в определенных местах). В динамике все это выглядит не менее уныло.

ЗДОРОВЕННЫЙ СОЛДАФОН С ЛИЦОМ КЕВИНА КОСТНЕРА СО СКОРОСТЬЮ СВЕТА НОСИТСЯ ПО ДЖУНГЛЯМ И ИЗ СНАЙПЕРСКОЙ ВИНТОВКИ МАССОВО КАЗНИТ БАНДИТОВ.

ЧЕЛОВЕК И ОПТИКА

Теоретически в «Снайпера» можно играть, как в настоящий симулятор, собственно, снайпера: часами сидеть в кустах по колено в грязи, чтобы убить какого-нибудь рядового, передвигаться на карачках, стараясь не поднять тревоги, обходить врагов со спины, изобретать тактические схемы, но все это потребует просто запредельного количества терпения или литра валокордина. В основном все из-за искусственного интеллекта, который ведет себя, по меньшей мере, странно: враги слышат любой шорох, даже если звук доносится с другого конца уровня. Они видят сквозь густую траву (мы, понятно, не видим). Моментально реагируют на убийства товарищей, даже если использовать глушитель. При диверсионных операциях, где незаметно нужно продвигаться по сюжету (да, стелс-миссии есть), это становится серьезной проблемой и головной болью, куда проще проходить игру под вой сирены и матерные крики противников. В открытых сражениях они не умнее: то толпятся на одном месте, то разбегаются в разные стороны, укрытиями не пользуются, зато метко стреляют и быстро убивают. Разработчики обещали красивую графику, разнообразные уровни и впечатляющие погодные эффекты. Наврали. Игра выглядит, как гость из прошлого, даже несмотря на мощную технологию Chrome Engine 4, на которой она создается, а уровни представляют собой дорогу, огороженную неприступными холмами или невидимыми стенами. Апофеоз глупости – наш герой не перепрыгивает через заборы, порой приходится наворачивать серьезные утомительные круги только из-за такой вот мелочи. Из той же серии – в середине игры мы не смогли проползти под сеткой, которая натянута в полутора метрах над землей. В итоге пришлось встать, поднять тревогу, всех перестрелять – а мы так хотели пройти миссию красиво и незаметно.

Но ближе к финалу начинается то, ради чего не грех рекомендовать игру к полному прохождению: несколько диверсионных миссий подряд, во время которых мы должны проникнуть на вражескую базу под пристальным вниманием наводчика, руководящего нашими действиями на расстоянии. Выглядит это так: бежите вы, например, между зданиями, как вдруг из рации крик «стоп, направо!». Исполняете, а из-за угла, где вы теоретически должны были оказаться через несколько секунд, появляется с ног до головы вооруженный вражеский отряд. На этом моменте сердце начинает биться чаще, вспоминается сцена в офисе из фильма «Матрица», на лице сияет улыбка, а в записной книжке или на листке бумаги, который случайно оказался под рукой, рисуется жирный красноречивый плюс. Через несколько минут рядом с ним появится и второй: мы с наводчиком поменяемся ролями и сами будем руководить действиями снайпера.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 4.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

+ Редкие миссии все же вызывают восторг и ассоциации из детства.

– Непонятно, зачем нужно было делать игру про снайперов. Чтобы показать, что в City Interactive знают, что на полет пули влияют ветер, погода и пульс? Похвально, вот только едва ли это заметит рядовой игрок. Кроме того: графика не слишком хорошая, миссии однообразные, интеллект – не интеллект совсем.

СКУЧНАЯ ИГРА С ПАРОЙ ЗАНЯТНЫХ УРОВНЕЙ. ИГРАТЬ МОЖНО, НО ДИКОГО УДОВОЛЬСТВИЯ ПОЛУЧИТЬ НЕ УДАСТСЯ. ЛУЧШЕ НА ПЛЯЖ!

6.5
нормально

В этот момент напарник орет «на 11 часов», прямо как в голливудских фильмах, и это далеко не единственный киношный штамп в игре.

Еще одно развлечение – поездка на джипе. За руль нас не пустят, а вот за пулемет в кузове – вполне.

ФАКТЫ:

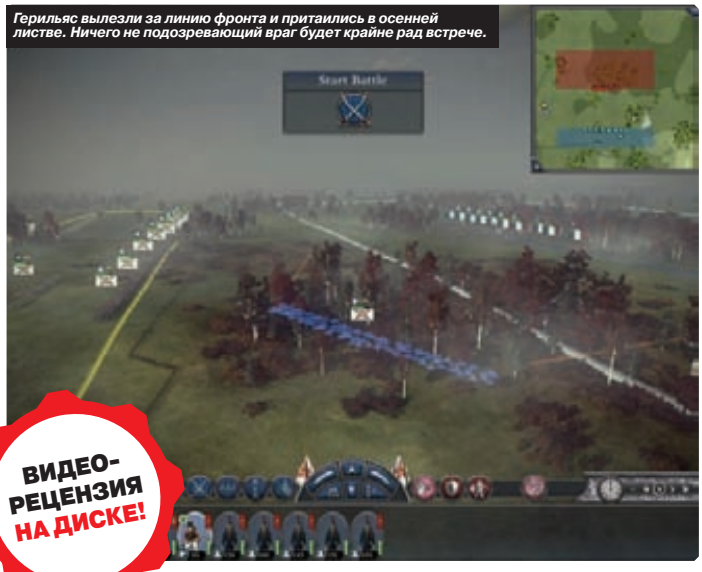
1 диктатор и 1 предатель – вот с кем придется воевать

1 пули хватает, чтобы убить врага, и неважно, куда вы попадете

17 уровней, большая часть которых – жаркие джунгли

ПОЙДЕТ: процессор 2.6GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Napoleon: Total War, Empire: Total War

Автор:
Александр II Барышников



Гериљяс вылезли за линию фронта и притаились в осенней листве. Ничего не подозревающий враг будет крайне рад встрече.

Попав в засаду, французы так и не смогли перестроиться. В результате из них получилось 20 отрядов бегающего и орущего пушечного мяса. Опасная вещь – паника.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

NAPOLEON: TOTAL WAR – THE PENINSULAR CAMPAIGN

ГИБРАЛТАР – ТУЛУЗА

ЖАНР: Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-8
ИНТЕРНЕТ: www.totalwar.com

Полгода назад, когда вышла Napoleon: Total War, население Иберийского полуострова разбушевалось не на шутку: подлые разработчики не включили Испанию и Португалию в список стран, за которые можно играть, проигнорировав тем самым вклад знойных мучачос в победу над Французской Империей. Однако переживали на территории от Лиссабона до Барселоны напрасно: выпуск дополнения, посвященного разгрому Наполеона в Испании, был неизбежен.

Еще бы, ведь именно там командующий союзнической армией лорд Веллингтон убедительно продемонстрировал французам где раки зимуют, что, по мнению британских ученых, и стало причиной поражения бонапартийцев в 1815-м. Российские историки имеют на этот счет другие сведения (например, хорошо известно, что цвет французской армии был уничтожен в ходе Русской кампании 1812 года), ну да речь не об этом. С выходом The Peninsular Campaign те, кто был совсем никем, стали хоть кем-то: помимо традиционных для данной беспокойной эпохи Франции и Великобритании, мы наконец-то получаем в свои руки Испанию – точнее, ее жалкие огрызки, по какому-то недоразумению оставленные наполеоновской армией без внимания. Помимо упомянутых держав, в войне за полуостров принимает участие Португалия, сохранившая независимость лишь благодаря мощнейшей поддержке со стороны англичан и вынужденная довольствоваться ролью статиста – играть за нее нельзя.

ПРИКЛАДНАЯ ГЕОПОЛИТИКА

В отличие от реализованных в исходной игре битвы за Европу и войн Коалиции, где, в сущности, неважно, какую страну вести к мировому господству, в Иберийской кампании дела обстоят иначе. Каждая из трех стран ставит перед своими полководцами принципиально разные задачи и обладает разными ресурсами. Испания и Великобритания при вялой поддержке Португалии стремятся полностью очистить полуостров от лягушатников. Великобритания при этом располагает лишь военной базой в Гибралтаре, но зато готова выставить на поле боя лучшие свои войска. Именно здесь прославились и обросли легендами имена «Черных брауншвейгеров» и метких стрелков 95-го полка, хорошо известного в народе благодаря многочасовому киносериалу про Ричарда Шарпа – и мы сможем стать тому свидетелями. Однако ж, для найма элитных британских войск нам потребуется хорошо развитая сеть морских портов, по которым крупнооптовыми партиями и будут подвозиться будущие герои Наполеоновских войн. До тех пор пока пассажиропоток не налажен, Веллингтону придется довольствоваться местными войсками. Испанская и португальская линейная пехота существенно уступает в боевых качествах английским мушкетерам-терминаторам, зато нанимать их можно практически в любых количествах, независимо от развитости инфраструктуры и даже в такой глуши, куда Хуан-Карлос телят не гонял.
Поскольку Великобритания в данной кампании выступает в качестве миротворца, вы-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★★ 10
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★★ 10

+ Наполеоновские войны в новом ракурсе – на сей раз глазами испанских гериљяс.

– Недостатки? Не понимаю, о чем вы.

ВЕРНОЕ РАЗВИТИЕ ИДЕИ ЛОКАЛЬНЫХ КАМПАНИЙ, ВЫДВИНУТОЙ В M2TW KINGDOMS.

9.5
великолепно

Свежеосвобожденные от французского гнета испанцы внезапно взбунтовались и решили организовать собственную хунту. Пришлось усмирять.

Битва за умы в самом разгаре: проповедники и провокаторы злостно «спамят» в уши обывателям.

бив французов из города, она может передать его под управление Испании. После каждого такого акта благотворительности к армии Веллингтона присоединяются 2-3 отряда партизан-испанцев, что, в общем-то, позволяет закрыть глаза на разруху в гибралтарской экономике и сосредоточиться на военных действиях. Цикл получается крайне простой: освободил город – получил пару сотен бойцов, и по новой, до упора.
Не то Франция: империя, нещадно терзаемая партизанами, изо всех сил пытается удержать себя в ежовых рукавицах и не рассыпаться на 30 черепков. Ненависть испанцев к оккупантам настолько сильна, что даже простое слово может спровоцировать восстание. Это же слово, впрочем, может вспышку и загасить – кому, как не французам, пережившим Великую революцию, знать, что такое грамотная пропаганда?
Для усмирения новообретенных подданных они активно пользуются услугами провокаторов – агентов нового типа, обращающих граждан в «профранцузскую веру», основанную на просвещении масс и обличении пороков церкви. В битве за умы провокаторам противостоят испанские священники, рассказывающие всем желающим, что Наполеон – это сын Сатаны и что пора бы ему уже отправляться восвояси в ад, погулял и хватит. Дополнительного шарма битве пропагандистов добавляют романтики с большой дороги, которые не очень любят болтать, зато способны навсегда успокоить особо языкастых массовиков-затейников.
Более всего, в данном вопросе преуспели испанские головорезы-герильерос, способные, помимо прочего, учинять диверсии и сковывать перемещения неприятельских армий.
Игра за Испанию наиболее близка по духу к классической Total War-кампании. Оказавшись на двух клочках земли, мы должны восстановить дееспособную армию и постепенно отвоевать все утраченные провинции, включая Мадрид. Союзники атакуют врага вяло и неохотно, поэтому львиную долю очистных работ придется делать самостоятельно. Более того, часть жителей уже развращена французскими болтологами и будет вовсе не рада возвращению прежней власти. Словом, есть, где разгуляться борцу за независимость.

КУСТ – ОРУЖИЕ ПОБЕДЫ

Личный состав благодаря новой кампании претерпел ряд существенных изменений: набор испанских войск был полностью переработан и обогатил свои ряды уникальными отрядами герильяс. Прочим странам повезло меньше: Британия и Франция получили по паре новых отрядов, а Португалия так и вовсе осталась ни с чем.
Несомненно, наиболее интересным нововведением можно считать конных и пеших испанских партизан – герильяс. В одиночной игре эти проныры обладают значимым преимуществом: пополнение численности потрепанных в сражениях партизанских отрядов идет не только на своей, но и на вражеской территории. Это означает, что игрок, сделавший ставку на герильяс, может годами колесить по заграницам, не испытывая абсолютно никаких сложностей, не нуждаясь в припасах и прочих гостинцах с родины.
Уникальность герильяс состоит в том, что они способны прокрасться в тыл врага и внезапной атакой деморализовать его. На практике это означает, что перед началом боя, на этапе расстановки отрядов по полю битвы, мы можем поместить испанских ниндзя на флангах противника, замаскировав их среди кустов, а затем, выждав до удачного момента, неожиданно атаковать неприятеля прямо в подбрюшье. Само собой, это накладывает отпечаток на тактику при игре по сети и заметно выделяет Испанию на фоне других держав. Франция и Британия тоже могут получить партизан в свое распоряжение, но только во время прохождения Иберийской кампании.
На этой позитивной ноте подведем итог: The Peninsular Campaign – крайне удачное воплощение Войны за полуостров, где нашлось место англо-португальской армии, партизанам, войне умов и даже (условно) Шону Бину. Обязательный элемент коллекции каждого Total War-поклонника. ■

О КОМПАНИИ

1987 В Великобритании начинает свою деятельность компания The Creative Assembly, специализирующаяся на портировании игр.

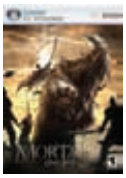
1999 Выходит Shogun: Total War – дебютная игра в знаменитой серии стратегий, где управление государством соседствует с битвами в реальном времени.

2010 В феврале The Creative Assembly выпускает последнюю на данный момент самостоятельную игру серии – Napoleon: Total War.

ФАКТЫ: **3** страны-участницы конфликта | **30** регионов иберийской земли | **28** новых типов войск

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: World of Warcraft, Age of Conan: Hyborian Adventures

Автор:
Дмитрий Карасев



ЖАНР: MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ: Star Vault
РАЗРАБОТЧИК: Star Vault
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи
ИНТЕРНЕТ: www.mortalonline.com

MORTAL ONLINE

ФАКИР БЫЛ ПЬЯН, И ФОКУС НЕ УДАЛСЯ

Еще полгода назад Mortal Online проходила по разряду «мечты, которые вот-вот станут реальностью». Увы, на деле получилась наглядная демонстрация того, как вышеупомянутые мечты порой расходятся с вышеупомянутой реальностью. И ведь нельзя сказать, что разработчики не выполнили своих обещаний. Нам ведь обещали мир полной свободы, где игрок будет предоставлен сам себе? Ну так вот, именно его мы и получили.

ТЫ ПОМНИШЬ, КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ?

А начиналось все более чем прекрасно. Анонсированная в 2008 году Mortal Online от молодой шведской студии Star Vault позиционировалась как идейная наследница Ultima Online, этакая MMORPG-песочница с красивыми трехмерными декорациями на основе движка Unreal Engine 3. На гарнир предлагалось несколько оригинальных идей – например, все персонажи на одном аккаунте получали общую душу, благодаря которой при прокачке определенного навыка у одного персонажа характеристики повышались у всех сразу.

На бумаге все выглядело замечательно, на скриншотах – тоже. Но когда в феврале 2010 года стартовал открытый бета-тест, все надежды разбились о суровую реальность. Вместо свободы действий и симпатичной картинки игроки обнаружили заповедник непуганых багов, угловатых персонажей и постоянные тормоза. Шведы громко извинились, пообещав за оставшееся до релиза время исправить все, до чего успеют руки дойти.

Понятно было, что сделать из известной субстанции конфетку за отведенные полгода они не смогут. Но оставалась надежда, что в полной версии проблем станет меньше и сквозь них наконец можно будет разглядеть тот уникальный геймплей, ради которого мы и ждали Mortal Online. Но все обернулось по-иному – именно полная свобода стала главной проблемой игры.

Вся игра протекает в режиме от первого лица, что позволяет лучше оценить недостатки местной графики.

ТВОИ УНИВЕРСИТЕТЫ

Начинается все уже на экране создания персонажа. В Mortal Online нет уровней и профессий, вместо этого действует система, напоминающая The Elder Scrolls 4: Oblivion, – на выбор предлагается множество навыков, которые привязаны к нескольким ключевым характеристикам. На них, в свою очередь, влияет куча параметров, от расы персонажа до его роста и социального положения. Все это действительно можно настроить под себя – вот только понять, каким должен быть будущий маг и какие ему понадобятся навыки, решительно невозможно. Разработчики предлагают несколько заготовок, но играть по чужим правилам – удовольствия мало…

Сразу же после начала игры убеждаешься в правдивости другого обещания – здесь действительно можно творить почти все что вздумается. Например, разгуливать по городу с голым задом: игра позволяет снять всю экипировку до последних

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

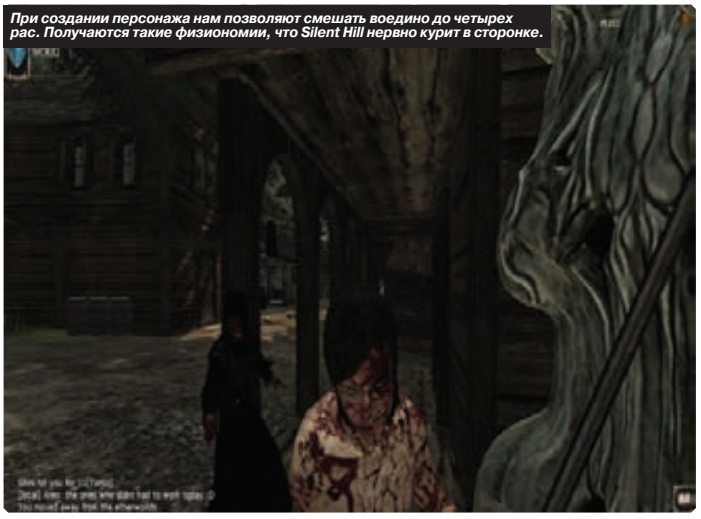
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★ 4.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0

Обещанная разработчиками «полная свобода действий» и вправду имеет место быть.

Отсутствие режима обучения, постоянные тормоза, проблемы с балансом, множество багов, криво реализованный PvP, посредственная графика, однообразная музыка.

СМЕЛЫЙ, НО НЕУДАЧНЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ. МОЖЕТ ВЫЗЫВАТЬ ИНТЕРЕС, НО ПОКА – ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО АНАТОМИЧЕСКИЙ.

4.0
ПЛОХО


При создании персонажа нам позволяют смешать воедино до четырех рас. Получаются такие физиономии, что Silent Hill нервно курит в сторонке.

По сравнению с бета-тестом игра стала работать быстрее, но с появлением на экране нескольких игроков все равно начинается слайд-шоу.

О КОМПАНИИ

2007 Только что созданная шведская студия Star Vault лицензирует движок Unreal Engine 3 под пока не анонсированный проект.

2008 Параллельно с работой над Mortal Online шведы успели поработать над 3D-редактором Grome вместе со студией Quad Software.

2008 Одновременно шведы ухитрились начать предпродажу Mortal Online – за полтора года до ее выхода. Купившим игру уже тогда полагалась значительная скидка.

портов, так что приготовьтесь наблюдать на стартовой локации толпу нудистов. И в дальнейшем – тоже.

Кстати, если вы ожидаете, что на стартовой локации будут еще и традиционные NPC-наставники с инструкциями и «вводными» квестами, то спешу вас разочаровать. Поскольку в Mortal Online игрок действительно предоставлен самому себе, разработчики не спешат загонять вас в рамки квестов, пусть даже учебных. В результате вам приходится потратить пару часов на то, чтобы разобраться во всем самостоятельно, после чего со всей неизбежностью встает вопрос: «Ну и что мне теперь делать дальше?».

Не рекомендую сразу кидаться в лес в поисках добычи – поскольку, скорее всего, добычей окажетесь вы. Во-первых, нет никакой возможности заранее узнать соотношение сил вашего героя и предполагаемого соперника. Во-вторых, даже простые дикие животные здесь являются смертельно опасным врагом. Это не World of Warcraft, где можно пачками истреблять кабанов. В Mortal Online опрометчивая попытка атаковать оленя заканчивается уже после второго удара рогами.

УБИЛ ОЛЕНЯ – СПАС ГЕРОЯ

Погибать в Mortal Online очень обидно и неприятно. После физической смерти от вас остается лишь душа, которой необходимо срочно разыскать одного из священников, играющих здесь роль точек возрождения. Видите столб света на горизонте? Вам туда. И знайте, что на дорогу может уйти полчаса реального времени, а то и больше – особенно если учесть, что карт в Mortal Online не предусмотрено.

Еще полчаса надо потратить, чтобы вернуться к месту охоты. Плюнуть на истребление диких животных нельзя – это единственный способ накопить деньги на пристойную экипировку и обучающие книги, которые позволят стать немного сильнее и все-таки обломать рога кровожадным оленям. Впрочем, до этого вам придется угробить на однообразное избиение зверья не один и не два часа. И это еще ничего – вот если вы решите сковать меч сами, то приготовьтесь долго лупить киркой по ближайшему валуну, пока ваш мешок не заполнится нужным материалом.

Хуже всего то, что потерять нажитое непосильным трудом очень просто. Под эгидой «полной свободы» Star Vaults не стала ничем ограничивать PvP – а это значит, что после двух часов упорных трудов вас может походя прикончить более сильный игрок и забрать все богатства себе. И если от убийц можно кое-как укрыться в городах, где на помощь готова прийти стража, то от воров спасения нет нигде. Стоит вам остановиться, как сзади тут же подкрадется кто-нибудь из игроков и обчистит вас до нитки. Даже если вы в этот момент перекладываете багаж в специальное хранилище, защищенное от воров…

Из-за тормозной анимации главная сложность в бою – элементарно попасть по своему противнику.

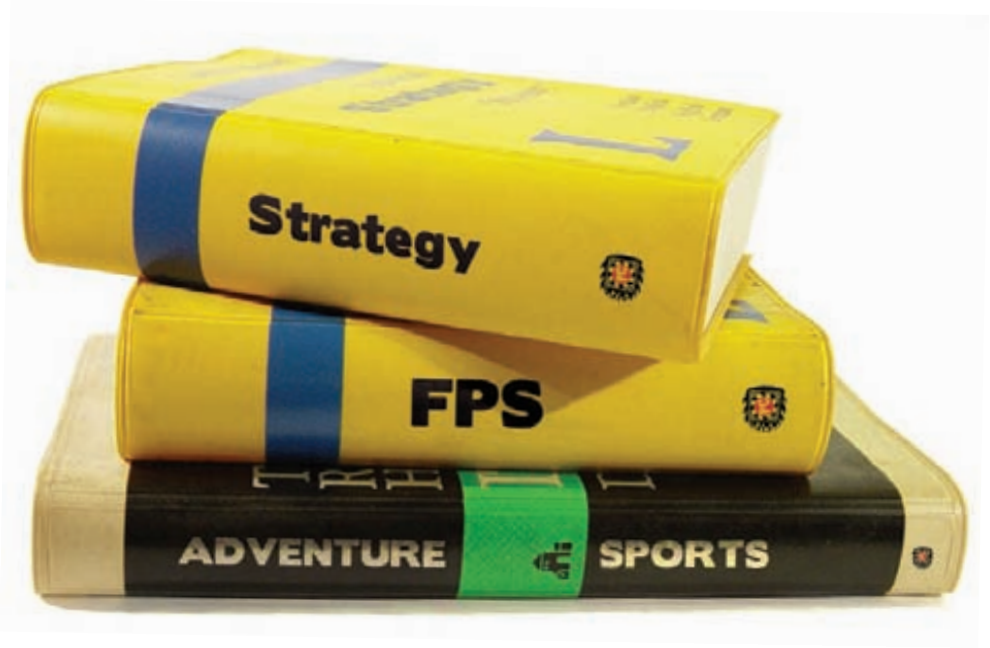
НОРМАЛЬНЫЕ ГЕРОИ ВСЕГДА ИДУТ В ОБХОД

В общем, в Mortal Online все настолько плохо, что она даже обладает своим, особенным шармом. Попробовать прожить здесь хотя бы пару дней – это уже настоящий экстрим. Надоели «однообразные клоны WoW» и безликие корейские поделки? Тогда вам прямая дорога в Mortal Online. Остается только подождать годик, пока разработчики исправят самые серьезные ошибки. ■

ФАКТЫ: **10** игровых рас | **64** квадратных километра игровой территории | **100** с лишним различных навыков

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

ПОКУПАЙТЕ ТОЛЬКО КАЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ! РУБРИКА «ГИД ПОКУПАТЕЛЯ» ПОМОЖЕТ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ, НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ДРАГОЦЕННЫЕ РУБЛИ. ЗДЕСЬ СОБРАНА ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ ПРОЕКТАХ, ВЫШЕДШИХ ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД. ДЛЯ УДОБСТВА ОНИ РАЗБИТЫ ПО ЖАНРАМ, И В КАЖДОМ ВЫДЕЛЕН АБСОЛЮТНЫЙ ЛИДЕР. КОГДА ТА ИЛИ ИНАЯ ИГРА «СОСТАРИТСЯ», ТО БИШЬ ОТПРАЗДНУЕТ СВОЙ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ, ИЛИ СДАСТ ПОЗИЦИЮ БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННОЙ ЗАБАВЕ, ЕЕ МЕСТО ЗАЙМЕТ НОВИНКА.



MASSIVE MULTIPLAYER

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** wow-europe.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01(61)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Wrath of the Lich King – второе дополнение к культовой многопользовательской ролевой игре World of Warcraft. А ты же знаешь, Blizzard не делает плохих игр. Присоединяйся к одиннадцати миллионам играющих и покажи Королю-личу кузькину мать!

ЧТО ЕЩЕ?
АЛЛОДЫ ОНЛАЙН
ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН: ОСАДА ЛИХОЛЕСЬЯ

SHOOTER

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** EA DICE
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** badcompany2.ea.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03(75)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Это не просто мощнейший ответ EA DICE, по всем пунктам превосходящий Modern Warfare 2 как в плане мультиплеера, так и с точки зрения великолепной синглкампании, это еще и совершенно новый онлайн-наркотик, который увлечет абсолютно любого любителя серии Battlefield.

ЧТО ЕЩЕ?
BIOSHOCK 2
METPO 2033

ACTION

ASSASSIN'S CREED 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **ИНТЕРНЕТ:** assassinscreed.uk.ubi.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 05(77)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

О первой части следует забыть начисто – это был эксперимент, проба пера, первые неуверенные шаги. Настоящая Assassin's Creed появилась только сейчас! Пылкая итальянская речь – вот ее настоящий язык, невыносимой красоты дворцы, площади и церкви – вот ее интерьеры.

ЧТО ЕЩЕ?
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION
GTA4: EPISODES FROM LIBERTY CITY

RACING

SPLIT/SECOND: VELOCITY

- **РАЗРАБОТЧИК:** Black Rock Studio
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.splitsecondvideogame.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06(78)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Смесь гонки и взрывоопасного экшна: проект, который не только оставляет позади Burnout Paradise, но и двигает вперед весь жанр. Невероятно захватывающий и разнообразный геймплей, роскошная графика, коварные враги. Перед нами непредсказуемая и неожиданно глубокая игра.

ЧТО ЕЩЕ?
NEED FOR SPEED: SHIFT
COLIN MCRAE: DIRT 2

ROLE-PLAYING GAME

MASS EFFECT 2

РАЗРАБОТЧИК: BioWare
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: masseffect.bioware.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 10

В мире людей и азари, кроганов и туриан не просто хочется жить – играя, ты уже живешь там, это кажется совершенно естественным, сопротивляться бесполезно, погружение – абсолютное. Лучшая RPG среди шутеров и лучший шутер среди RPG.

ЧТО ЕЩЕ?
DRAGON AGE: НАЧАЛО
KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

REAL-TIME STRATEGY

COMMAND & CONQUER 4: ЭПИЛОГ

РАЗРАБОТЧИК: EA Los Angeles
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.commandandconquer.com

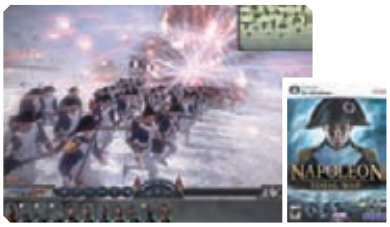
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04(76)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

По большому счету, этой игре нужно выставлять две оценки. Сюжетной кампании 6 (потому что дизайнеров миссий надо отправлять в Blizzard на переподготовку), а мультиплееру 8 (потому что есть серьезная заявка на конкуренцию одновременно со StarCraft и Company of Heroes).

ЧТО ЕЩЕ?
SUPREME COMMANDER 2
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

MANAGEMENT/RTS

NAPOLEON: TOTAL WAR



РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.totalwar.com/napoleon

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

Страхи получить банальный клон Empire: Total War не оправдались ни на йоту. Перед нами – самостоятельный проект с уникальной механикой, выполненный с огромным вниманием даже к таким мелочам, как правильная раскраска гусарского ментика.

ЧТО ЕЩЕ?
ANNO 1404
EMPIRE: TOTAL WAR

SIMULATION

КРЫЛАТЫЕ ХИЩНИКИ

РАЗРАБОТЧИК: Gaijin Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: airwargame.com

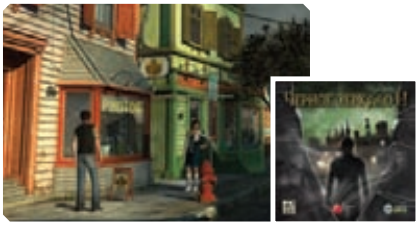
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

У разработчиков из Gaijin Entertainment получилась на удивление «широкоформатная» игра, способная удовлетворить и фанатов хардкорных авиационных симуляторов, и любителей лихих воздушных стрелялок. Выбирай, что больше нравится лично тебе.

ЧТО ЕЩЕ?
ВОЙНА В НЕБЕ – 1917
КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА

ADVENTURE

ЧЕРНОЕ ЗЕРКАЛО 2



РАЗРАБОТЧИК: Cranberry Production
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
ИНТЕРНЕТ: www.blackmirror2-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(78)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Характеры персонажей правдоподобны, но не гротескны, поступки героев повинуются логике, хотя и не всегда очевидны. Диалоги несколько затянуты, но передают драматизм ситуации и искрят черным юмором. Сиквел лучше первой части по всем параметрам, кроме, разве что, сложности.

ЧТО ЕЩЕ?
RUNAWAY 3: ПОВОРОТ СУДЬБЫ
TALES OF MONKEY ISLAND

НЕФОРМАТ

BRAID

РАЗРАБОТЧИК: Number None
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Number None
ИНТЕРНЕТ: www.braid-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(66)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.9

Задачки в Braid непросты и требуют понимания законов текущей вселенной. Этим игра очень напоминает Portal: постоянно приходится учиться думать по-новому. Акварельный мир замирает, симфоническая мелодия играет вспять, на заднем плане желтые листья падают снизу вверх...

ЧТО ЕЩЕ?
MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM
ZENO CLASH

Авторы:
Лена Носова, Максим Михеенко

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ WARGAMING.NET

WORLD OF TANKS. ГЛАВА 10. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ И САМАЯ ВАЖНАЯ. СООБЩЕСТВО

ЦИКЛ ЛЕКЦИЙ ВИДНОГО ТАНКОВОГО ЭКСПЕРТА ГОРЛОВИНА-БАЧКОВА ПОДОШЕЛ К КОНЦУ, И ПРИШЛО ВРЕМЯ РАССКАЗАТЬ, ОТКУДА ПРОИЗОШЕЛ НАШ ПЕРСОНАЖ. ПРИМЕРНО ЧЕРЕЗ МЕСЯЦ ПОСЛЕ АНОНСА ИГРЫ МЫ ОПУБЛИКОВАЛИ ПЕРВЫЙ РЕНДЕР МОДЕЛИ ТАНКА. НАДО СКАЗАТЬ, ЧТО ДОСТОВЕРНОСТИ ТАНКОВ МЫ УДЕЛЯЕМ ОСОБОЕ ВНИМАНИЕ, – ВЕДЬ ЭТО НАШИ ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ. ИНТЕРНЕТ-ОБЩЕСТВЕННОСТЬ СРАЗУ ЖЕ ПРИНЯЛАСЬ ОБСУЖДАТЬ НАШИ МОДЕЛИ. НА ФОРУМЕ ОДНОГО ИЗВЕСТНОГО ИГРОВОГО САЙТА ОДИН ИЗ ЕГО ПОСЕТИТЕЛЕЙ ВЫСКАЗАЛСЯ, ЧТО ЛЮЧКИ ГОРЛОВИН БАЧКОВ У НАС НЕ ТАМ, ГДЕ ОНИ ДОЛЖНЫ БЫТЬ. ПРЕТЕНЗИЯ БЫЛА НЕОБОСНОВАННОЙ, А «ЛЮЧКИ ГОРЛОВИН БАЧКОВ» ПРЕВРАТИЛИСЬ В САМЫЙ НАСТОЯЩИЙ ПРОЕКТНЫЙ МЕМ. «ЧТО-ТО У ТЕБЯ НЕ ТАК С ЛЮЧКАМИ ГОРЛОВИН БАЧКОВ», – ПОДШУЧИВАЛИ МЫ ДРУГ НАД ДРУГОМ. ПОТОМ КОМУ-ТО ПРИШЛО В ГОЛОВУ, ЧТО ГОРЛОВИН-БАЧКОВ – ПРЕКРАСНАЯ ДВОЙНАЯ ФАМИЛИЯ. А КОГДА ДЕЛО ДОШЛО ДО НАПИСАНИЯ ДНЕВНИКОВ РАЗРАБОТЧИКОВ ДЛЯ «РС ИГР», ТО ПРОИЗОШЛО РОЖДЕНИЕ ПЕРСОНАЖА ГОРЛОВИНА-БАЧКОВА, ОТ ЛИЦА КОТОРОГО МЫ И РАССКАЗЫВАЛИ ВАМ О СВОЕЙ ИГРЕ ПОСЛЕДНИЕ ДЕВЯТЬ МЕСЯЦЕВ. В САМОМ НАЧАЛЕ ИДЕЯ «ММО ПРО ТАНКИ» МНОГИХ ПРИВОДИЛА В НЕДОУМЕНИЕ: «И КАК ЭТО МОЖЕТ БЫТЬ?». БЫЛО НЕОБХОДИМО ПОДРОБНО И С ОГОНЬКОМ В ГЛАЗАХ РАССКАЗАТЬ О ПРОЕКТЕ. В ИТОГЕ У НАС ПОЛУЧИЛОСЬ САМОЕ НАСТОЯЩЕЕ ПОСОБИЕ ПО «МИРУ ТАНКОВ» ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ. НЕСКОЛЬКО МЕСЯЦЕВ НАЗАД У НАШЕГО ГУРУ ТАНКОВЕДЕНИЯ ПОЯВИЛОСЬ ИМЯ – КОРНЕЙ. А ВОТ ОТЧЕСТВА ДО СИХ ПОР НЕТ. ТАК ЖЕ КАК И БИОГРАФИИ. ЗДЕСЬ МЫ НАДЕЕМСЯ НА ВАШУ ПОМОЩЬ .

Кто знает, быть может, в кабине этой немецкой машины смерти на самом деле сидит прекрасная юная леди из Таганрога.

В нашем последнем выпуске дневников мы расскажем вам, уже без помощи нашего эксперта, о самом главном в «Мире танков» – о его сообществе.

Ни одна игра не может существовать без своих игроков. Это тем более верно в отношении многопользовательских онлайн-игр. Мир ММО населен людьми, и они оказывают непосредственное влияние на то, какую форму и характер принимает игра, какая культура сформируется в этом сообществе и как будет развиваться проект в будущем. Этот процесс стартует задолго до официального релиза, еще на этапе закрытого альфа-тестирования, и набирает обороты в закрытом бета-тесте. Именно поэтому мы с самого начала уделяли огромное внимание нашему сообществу. Одновременно с анонсом игры был запущен сайт и форум, к нам стали приходить первые посетители. Недавно мы подняли ветки форума, чтобы посмотреть, кто участвовал в самых ранних обсуждениях. И было приятно обнаружить, что большинство комментаторов до сих пор с нами. Они поддерживали нас, писали о том, что давно ждали подобной игры, подтверждая, что мы не ошиблись в выборе сеттинга и базовой модели геймплея, принимали участие в альфа- и бета-тесте, находили ошибки и выражали свое мнение, помогая нам делать игру лучше. Кто-то из них даже делал нам подарки и приезжал в гости. Многие бета-тестеры пришли к нам на Конференцию разработчиков игр, которая состоялась в мае этого года в Москве, чтобы познакомиться с командой «Мира танков» и принять участие в мероприятиях нашего стенда. А также пообщаться вечерком в неформальной обстановке друг с другом и с нашим коммьюнити-менеджером Славой Макаровым. И это была уже не первая WoT-сходка. И, конечно, не последняя.

Можно ли нарисовать портрет среднестатистического игрока «Мира танков»? Довольно сложно. Многие – настоящие танковеды, запросто могут составить конкуренцию нашему танковому эксперту Горловину-Бачкову. Танковеды пришли в «Мир танков» одними из первых. Но уже сейчас в закрытой бете (на момент

написания статьи игра еще находилась в закрытом бета-тестировании) в «Мире танков» много игроков, которые ранее танками не интересовались и пришли из любопытства или привлеченные рассказами друзей о драйве танкового экшна. Разбираться в танках они начали лишь в процессе игры. И полюбили этих устрашающих стальных монстров не меньше, чем завзятые танкофилы. Среди наших игроков много людей в форме, что неудивительно, учитывая тематику игры. Однажды на нашем форуме опубликовали фотографию из дежурной части МЧС России. На ней двое крепких мужчин с отличительными знаками сидели за ноутбуками, на которых отчетливо распознавался «Мир танков». Они увлеченно играли. А за спиной каждого из них сидело еще по одному сотруднику МЧС, которые не менее увлеченно наблюдали за игрой. Автор фотографии пояснил, что у них происходят настоящие баталии за право сразиться на танках, так как есть только два аккаунта на всю часть. Те, чья очередь еще не пришла, сидят позади более удачливых коллег и вовсю помогают, давая советы. Разумеется, мы не могли оставить это просто так. Дисциплинированные пожарники предоставили списки личного состава части, и мы выдали всем желающим ключи в ЗБТ. Вот только ноутбуков по-прежнему на всех не хватает. Силовиков действительно много, но много и людей неслуживых, а судя по фотографиям, публикуемым на нашем форуме, среди наших игроков есть и те, кто выглядят, скорее, как представители неформальных объединений молодежи или просто студенты.

Среди нашей публики процент людей взрослых выше, чем в среднем по игровой больнице. Есть даже такое понятие, как «синдром отца». Нет, это не то, что вы подумали, хотя у нас уже есть свои «папки», конечно. Очень многие игроки делились на нашем форуме следующей историей, сходной в общих чертах во всех случаях. О том, как они получили ключ в бету, стали играть, увлеклись, а отец игрока, который сроду в компьютерные игры не играл, сначала посматривал в сторону игры, потом принялся давать советы, потом стал отбирать аккаунт и играть самостоятельно, потом получил свой ключ, и теперь его из игры не выгонишь. Те, чьи отцы еще не получили собственного аккаунта, как правило, слезно просят выделить еще один, а то под давлением родительского авторитета сами они остаются без игры... Да, взрослых состоявшихся людей много, но много и людей более молодого возраста, школьников, студентов и не только. Мы знакомы с очень горячим поклонником нашей игры и настоящим специалистом по танковой теме, которому всего лишь тринадцать лет. Правда, мы долго отказывались верить, что это его реальный возраст. Уж очень подкован он был в танковой тематике и смышлен не по годам. Но позже мы сдались перед лицом очевидного. И, конечно, подавляющее большинство наших игроков мужского пола. Танки – истинно мужская тема. Тем более приятно встретить в бою девушку, бесстрашно и умело рассекающую по Карелии на топовом танке. На конкурсе, проводившемся на нашем сайте, одна из танкисток предложила весьма продвинутую тактико-математическую задачку из «Мира танков», изрядно удивив и порадовав разработчиков. Вот ведь как бывает!

Порой «Мир Танков» напоминает стратегию в реальном времени. В жарком бою с таких ракурсов удобно оценивать масштаб происходящего.

Если открыть подшивку журнала за прошлый год и откопать превью и первые дневники разработчиков, невооруженным глазом видно, насколько сильно изменилась игра внешне.

А ТЕПЕРЬ, ВНИМАНИЕ! Творческий конкурс, участие в котором позволит вам получить приз от «Мира танков».

Задание: *Придумайте отчество и краткую биографию для нашего танкового эксперта Корнея Горловина-Бачкова. Биография не должна превышать по объему одного-двух абзацев.*

Участник, занявший первое место, получит фирменную флэшку «Мира танков» и фирменную же футболку. Еще четверо конкурсантов, работы которых понравятся разработчикам более прочих, получат по фирменной футболке игры. Работы пяти призеров будут опубликованы на сайте «Мира танков». А отчество и биография за авторством победителя станут официальным отчеством и биографией товарища Горловина-Бачкова. Ждем ваши ответы на prizes@worldoftanks.ru.

Правильные ответы на контрольные вопросы майского номера и призеры

Вопрос: *Назовите принимавший участие в боевых действиях танк, который имел самый большой экипаж за всю историю танкостроения?*

Ответ: *Самый большой за всю историю танкостроения экипаж в количестве 18 человек имел первый серийный немецкий танк A7V (Sturmpanzerwagen).*

Первый танк этой модели был выпущен в октябре 1917 года, во времена Первой мировой войны немецким конструктором Й. Фольмером. До конца войны было выпущено всего 20 таких танков. Впервые эти танки вступили в бой 21 марта 1918 в ходе контратаки на берегах канала Сент-Квентин. С участием этих танков около Вилле-Бретонно 24 апреля 1918 года произошёл первый встречный танковый бой в истории.

Первым прислал свой ответ Александр Бондарь. Он получает в качестве приза фирменную флэшку «Мира танков» и футболку. Еще четверым – Максу Манн, Алексею Ахтерякову, Александру Косенко и Максиму Мироненко – удалось опередить остальных участников, и они получают наши фирменные футболки. Спасибо вам, что были с нами все эти месяцы!

СООБЩЕСТВО «МИРА ТАНКОВ» РАЗНООБРАЗНО И УЖЕ ДОСТАТОЧНО МНОГОЧИСЛЕННО. ЕГО ОБЪЕДИНЯЮТ ДВЕ ВЕЩИ – ЛЮБОВЬ К ТАНКАМ И НАША ПРИЗНАТЕЛЬНОСТЬ ЗА ПОМОЩЬ В СОЗДАНИИ ИГРЫ. МЫ ПОПРОСИЛИ НАШИХ БЕТА-ТЕСТЕРОВ ПРИСЛАТЬ СВОИ ФОТОГРАФИИ ДЛЯ РАЗМЕЩЕНИЯ В ЭТОЙ ПУБЛИКАЦИИ. К СОЖАЛЕНИЮ, ВСЕХ-ВСЕХ-ВСЕХ МЫ НЕ МОГЛИ ОПУБЛИКОВАТЬ В СИЛУ ОГРАНИЧЕННОГО ПРОСТРАНСТВА, ПОЭТОМУ ЗДЕСЬ РАЗМЕЩЕНЫ ФОТОГРАФИИ, ОТОБРАННЫЕ СЛУЧАЙНЫМ ОБРАЗОМ. ВОТ ОНИ, ЗНАКОМЬТЕСЬ, – ЛЮДИ, БЕЗ КОТОРЫХ НЕ БЫЛО БЫ «МИРА ТАНКОВ», НАШИ БЕТА-ТЕСТЕРЫ, СООБЩЕСТВО НАСТОЯЩИХ ТАНКИСТОВ! ВДВОЙНЕ ОТРАДНО, ЧТО СРЕДИ НИХ НЕМАЛО ПОСТОЯННЫХ ЧИТАТЕЛЕЙ ЖУРНАЛА.

Редакция «РС ИГР» благодарит коллектив разработчиков Wargaming.net за сотрудничество в рамках написания Дневников разработчиков.

ПОДПИШИСЬ

shop.glc.ru

Подписка – это:

■ Выгода ■ Гарантия ■ Сервис

выходит 2 раза в месяц
12 номеров **2400 руб.**
24 номера **4400 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

6 номеров **912 руб.**
12 номеров **1656 руб.**

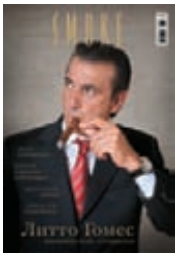
6 номеров **1200 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **1080 руб.**
12 номеров **1960 руб.**

6 номеров **1056 руб.**
12 номеров **1920 руб.**

6 номеров **747 руб.**
12 номеров **1350 руб.**

6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**



3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**

6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**

6 номеров **1200 руб.**
12 номеров **2100 руб.**

6 номеров **1200 руб.**
12 номеров **2100 руб.**

6 номеров **990 руб.**
12 номеров **1790 руб.**

6 номеров **726 руб.**
12 номеров **1320 руб.**

6 номеров **600 руб.**
12 номеров **1080 руб.**

только на сайте
2 номера **284 руб.**

только на сайте
4 номера **556 руб.**
8 номеров **1008 руб.**

6 номеров **774 руб.**
12 номеров **1404 руб.**

6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**

6 номеров **450 руб.**
13 номеров **975 руб.**

6 номеров **2100 руб.**
12 номеров **3720 руб.**

6 номеров **2052 руб.**
12 номеров **3744 руб.**

6 номеров **3150 руб.**
12 номеров **5580 руб.**

(game)land

МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Автор:
Александр Барышников

Для того чтобы свидание двух разнополых роботозаводчиков увенчалось успехом, мини-героям предстоит выполнить ответственное задание: починить электрическую лупоглазую повариху.

ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

BIO

Как следует из текста на официальном сайте, Wadjet Eye Games is an independent software developer that aims to deliver. Доставлять у них получается уже 4 года, чаще – с переменным успехом, нежели совсем без него. Среди прочих заслуг компании – нуарный квестодетектив, созданный по мотивам детской книги Ф. Баума «Мудрец из страны Оз», и психологическая драма Shivah, повествующая о том, как некий раввин мучительно страдает от угрызений совести, прежде чем прикарманить миллион долларов.

Эрин Робинсон, придумавшая и анимировавшая практически всех персонажей игры.

PUZZLE BOTS

01

СПАСАТЕЛИ НА БАТАРЕЙКАХ

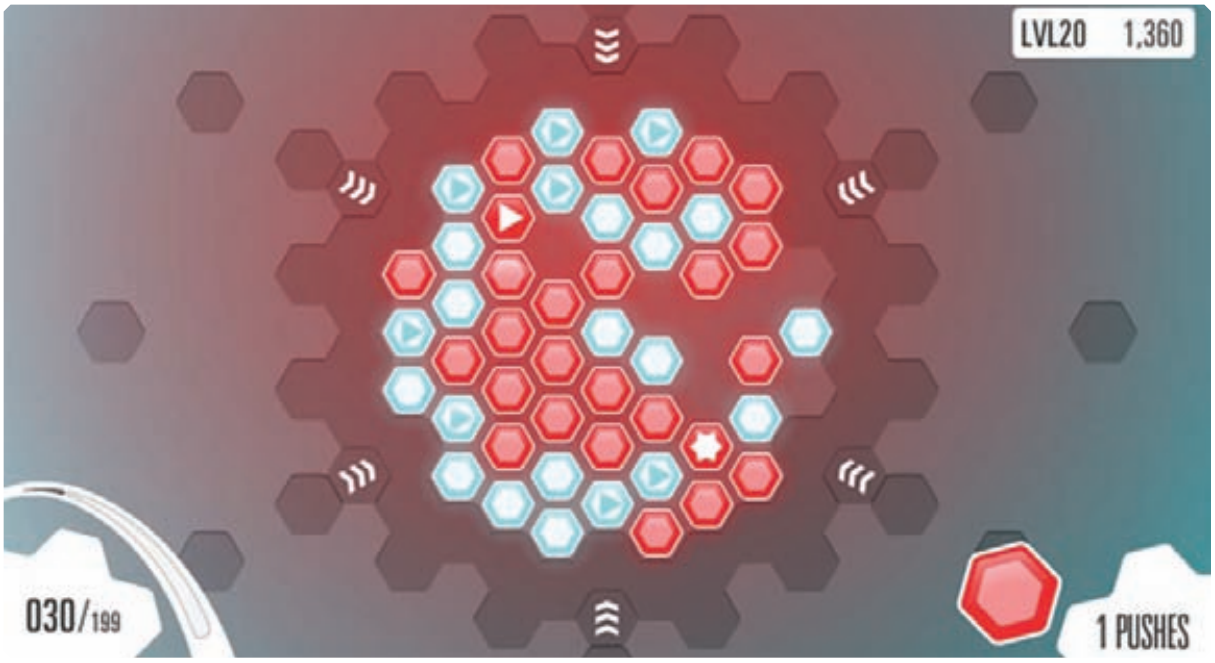
РАЗРАБОТЧИК: Wadjet Eye Games **ИНТЕРНЕТ:** http://www.wadjeteyegames.com/puzzlebots.htm

На старой фабрике игрушек жизнь бьет ключом. Временами – гаечным и по голове. По крайней мере, именно такая оказия приключилась с парочкой юных изобретателей, внезапно обнаруживших себя связанными и запертыми в чулане. На выручку своим незадачливым творцам спешат истинные герои дня – минироботы.

Puzzle Bots – крайне независимая и до ужаса обаятельная адвенчура, выполненная в стиле «Gobliiins для казуалов». Мы командуем пятеркой роболиллипутов, каждый из которых способен выполнять строго определенные задачи: например, рыжий – тот, что с баллоном на закорках, – готов жечь напалмом все подряд без перерывов на обед и сон, а желтый норовит стащить любую попавшую в его поле зрения ерундовину. Слабый пол в механических рядах представляют баборобот-бомбардировщик и заводная водоплавающая русалочка, для путешествий по суше сворачивающаяся колобком. Шанс доказать свою полезность перепадет каждому: даже позеленевший от ужаса жирдяй на гусеницах способен злостно толкаться и перетаскивать неподъемные грузы с места на место.

В то время как артель изобретателей с головой увязает в болоте нешуточных страстей, характерных для любого творческого коллектива, стайка оставленных без внимания мелкотравчатых роботов путешествует по окрестностям, регулярно попадая в переплет и выпутываясь из непростых ситуаций. Даже самый страшный монстр внутриигровой современности – воробей-агрессор – и тот покоряется воле смышленых железяк, когда в этом возникает нужда.

Загадки Puzzle Bots просты, если не сказать примитивны. Ветераны квестологики, победившие все серии «Гоблинов» без консультаций с несуществующим в данном издании разделом читов и прохождений, без труда перещелкают все местные задачки одной левой извилиной. Более того, для клинических случаев существует специальная кнопка, выдающая подсказки в неограниченном количестве – словом, даже у вашей бабушки, ни разу не державшей в руках клавиатуры, нет шансов не пройти Puzzle Bots. В общем, срочно покупайте и получайте удовольствие.



Кроме аркадного режима, во Fractal есть еще и полноценная кампания!

02

FRACTAL

САМОПОДОБНОЕ

РАЗРАБОТЧИК: Cipher Prime Studios **ИНТЕРНЕТ:** www.playfractal.com

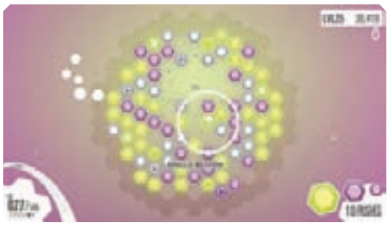
Самое интересное, что в демоверсию Fractal можно сыграть прямо в окошке браузера на официальном сайте – будущее ближе, чем мы все с вами думаем. За полную игру авторы просят нестыдные десять долларов… и просят, честно говоря, на удивление мало. Fractal – одна из самых умных, красивых, интересных и музыкальных головоломок, которые посещали наши мониторы в последнее время. Здесь даже не совсем уместно говорить об инди-девелопменте, потому что в данном случае речь идет о настоящей Лиге Больших Мальчиков – диск с Fractal вполне может продаваться рядом с новым блокбастером от Electronic Arts. И дело тут совсем не во внешнем лоске (хотя с ним у игры все нормально, поверьте).

Главное, наверное, в том, что Fractal абсолютно не похож на своих независимых собратьев в одном ключевом моменте: это обычная игра для обычных людей, а не болезненно изысканная зарисовка для «тех, кто в курсе». Последним грешат многие начинающие разработчики, и если уж проводить аналогию с киноиндустрией (а разработка компьютерных игр во многом повторяет историю развития синематографа), то Fractal хоть и проходит по части авторского кино, но интересен всем без исключения – а не только кинокритикам и рефлексирующим режиссерам.

Итак, дано: шестиугольное поле, разбитое на множество мелких шестиугольников. Часть из них заполнена, часть – пустует. Игрок может толкать существующие шестиугольники, и если на игровом поле из существующих образуется новый шестиугольник, он исчезнет, а часть поля освободится. Задача – за отведенное количество ходов уничтожить заданное число первичных шестиугольников. Слишком сложно? Что вы, проще всем известного пареного овоща! Идея отнюдь не нова (см. любую match-three-аркаду), новой является обертка, оформление. Визуальный дизайн игры по-настоящему феноменален – невероятно мягкие цвета, словно нарисованные от руки подсказки и игровые индикаторы, завораживающие спецэффекты, возникающие при аннигиляции фракталов… не оторваться. Да, это непрофессионально – игры принято хвалить за другое – но ведь не оторваться же!

Во-вторых, логическое развитие идеи. Каждый уровень – новый мир со своими законами и хитростями: поле увеличивается в размерах, появляются гексагоны разных цветов, возникают другие специальные условия. Едва начинаешь чувствовать, что разобрался в местных правилах, как они тут же переворачиваются с ног на голову. И исполнено все это без ненужного раздражающего напора, элегантно, ненатужно: Fractal каждую минуту умудряется оставаться постоянно свежим и постоянно интересным. Игрок постепенно узнает, что уничтожаются не только шестиугольники из шестиугольников, но и другие, более сложные фигуры; что удачно составленный фрактал запускает цепную реакцию и может создавать новые фракталы; что за один ход можно подвинуть не один шестиугольник, а два или даже три… все эти открытия ты делаешь сам, и они каким-то очень естественным образом превращают одну игру в другую.

Ну и, в конце концов, Fractal тебя постоянно хвалит. Постоянно. Каждый успешный ход сопровождается одобрительными «Прекрасно!», «Грандиозно!», «Очаровательно!» – а от восхищений по итогам целого раунда и вовсе иной раз приходится краснеть. Когда же ходов не остается и игра заканчивается, на весь экран расплывается трогательное сообщение: «Попробуй еще раз, я знаю – ты сможешь, у тебя получится!». Ха, еще бы! Обязательно попробуем, нас и так-то не надо было сильно упрашивать. ■



Автор:
Сергей Думаков

ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

THE LIFE OF A PACIFIST IS OFTEN FRAUGHT WITH CONFLICT

03

КАК ВСЕ ЭТО ВЫНЕСТИ

РАЗРАБОТЧИК: benttosmile **ИНТЕРНЕТ:** www.bentosmile.com

Вот вам забавная безделица: игрушка, нарисованная буквально на коленке, почти что текстовый квест – пятиминутный диалог, несколько реплик на выбор, пять концовок. При должной сноровке пройти игру до конца можно меньше чем за минуту – да еще эта режущая глаз картинка, где каждый пиксель размером с кулак. The Life Of A Pacifist Is Often Fraught With Conflict и игрой-то назвать не поворачивается язык (что, в принципе, часто случается на этих страницах), так, поведенческий симулятор. Но очень, очень забавный и тонкий – пусть и ориентирован на чисто внутреннее потребление. То есть даже не на тех, кто играет в компьютерные игры, а на тех, кто их делает! Интересно, впрочем, так или иначе будет всем: кошечка-дизайнер слушает, как команда безумных лисиц-дизайнеров, медведей-дизайнеров и собак-дизайнеров обсуждает находящийся в процессе разработки шпионский TPS. Проблема в том, что у этих зверей что ни идея – то кровь на полу и мебель в щепки, а кошечка на дух не переносит насилие в любых его проявлениях. Игроку предложено несколько раз выбрать реакцию ранимой хвостатой, на основе сделанного выбора кошка в той или иной степени начнет терзаться внутренними муками и примет решение о своей дальнейшей игровой карьере.

Индустриальный юмор – штука очень сомнительная, не всегда и не везде идущая к месту, но тут, похоже, все нормально: в непринужденных кухонных разговорах местные обитатели обсуждают «казуальную игру, в которой нужно пытать подозреваемого несколькими различными способами, пока тот не расколется», а милая кошечка в наушниках отчаянно и мило рефлексирует – она честно хочет работать, и чтобы работа приносила удовольствие, но в видеоиграх не обойтись без насилия, а у нее весьма своеобразные отношения с насилием и т.п. Все эти фразы («да, мы тебя прекрасно понимаем, но у нас нет для тебя никакой другой работы, так что ты должна быть рада, что у тебя есть хотя бы эта!») выглядят очень знакомо и почему-то звучат весьма болезненно, но пять минут есть пять минут: они пройдут, кошечка уволится, а шпион так или иначе обнаружит своего информатора в кресле с дыркой между глаз. Одним пацифистом меньше, кому какое дело.

Суровые будни! И эта зелень за окном…

ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

Игра отчетливо напоминает гостью из 16-битного прошлого.

04

HYDORAH

ХАЙДОРИНО ГОРЕ

РАЗРАБОТЧИК: Locomalito **ИНТЕРНЕТ:** http://www.locomalito.com/juegos_hydorah.php

Есть, есть еще настоящие буйные в этой индустрии. Им противна сытая жизнь веселого фермера и скучны высокотехнологичные блокбастеры, «Больше ада!» – как бы скандируют они в оптоволоконный рупор. («Больше рока и порока!» – как бы поддерживает их наш дорогой товарищ Петр Сальников.)

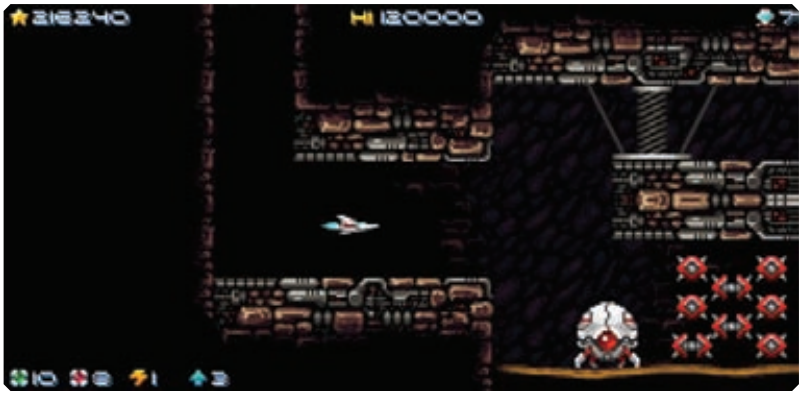
Ярким представителем созидательного буйства выступает Hydorah – труёвый до последнего байта shoot'em up, практически неотличимый от «леталок-пулялок» 8-битной эпохи: выполнен в винтажном разрешении 320x160, умеет показывать 256 цветов, а все здешние монстры отчаянно плюются мерцающими «алмазиками». Для склонных к ностальгии рассудженцев про «раньше-то и трава была веселей...» встреча с Hydorah – это словно двойной удар в пах и поддых, завершающийся fatality по почкам. Сопротивляться бесполезно.

На лицо ужасная, она и внутри недобрая. Здесь всего один уровень сложности – убийственный. Утлый кораблик, противостоящий сотням космотварей, способен выдержать всего лишь одно попадание. Не уберег хвоста – начинай сначала. На балансе – 30 уровней, набитых вселенскими гадостями по самое не могу, и всего три попытки на выполнение сверхважного задания по... Да не важно, в сущности, что там за задание. Кого хоть раз интересовали сюжетные перипетии shoot'em up'ов?

Ансамбль «тресни и хрястни» дополняется многокомпозиционным саундтреком, созданным с использованием ветхозаветных синтезаторных библиотек. Звучит космоопера соответствующим образом, регулярно вызывая в памяти воспоминания о былых подвигах в Tyrian, Xenon 2 и Raptor.

В сущности, Hydorah – это не просто игра, про то, как оно было, а настоящая обзорная экскурсия по жанру. Все замечательные идеи, что были рождены за последние 20 лет shmup-оделами, нашли в ней свое применение. Оседлав крохотный самолетик, мы преодолеваем бескрайние космические пространства, засыпаем килотоннами бомб поверхности самых различных планет, отчаянно черпаем воду во время заплыва на скорость по сужающимся гротам, уворачиваясь от квазимедуз и чертыхаясь почем зря, – и в награду получаем уникальную возможность сразиться с боссом уровня, на редкость омерзительным и опасным типом. Наградой за победу станет новый вид оружия и возможность слегка передохнуть перед следующим забегом во имя членовредительства.

Несмотря на свои вольнокаменные корни, в плане чистоты кода Hydorah непорочна, как дева Мария. За три года разработки гражданин Locomalito смог довести свое творение до идеального состояния, и даже коварная Win7 x64, ответственная за многие поломанные судьбы, не смогла разрушить нашего краткосрочного, но зато насыщенного levelup'ами и gameover'ами счастья. ■



BIO

Гражданин Locomalito, единолично разрабатывавший Hydorah в течение трех лет, искренне считает, что игры нужно делать исключительно из любви к искусству. Кроме того, он презирает современную игровую индустрию, выпускающую яркие, но примитивные поделки, рассчитанные на казуальную аудиторию, абсолютно не понимающую, что такое реальный игровой вызов. Вероятно, именно поэтому Hydorah бесконечно сложна и распространяется совершенно бесплатно.

Автор:
Николай Третьяков

ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

Все довольно прозаично. Банальный waterboarding; никаких орлов, клюющих в печень.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Игра называется Beautiful Escape еще и потому, что участвовала в конкурсе Game Gale 2010, темой которого был «побег все равно откуда». В топ-3 Dungeoneer не вошла.

05

BEAUTIFUL ESCAPE: DUNGEONEER

MAD WORLD

РАЗРАБОТЧИК: Никулау «Калунио» Шо (Nicolau «Calunio» Chaud) **ИНТЕРНЕТ:** http://rpgmaker.net/games/2068/

Это подстава.

Видите ли, мы с коллегами выбираем инди-игры для превьюирования и рецензирования по закону трамвая. То есть кто раньше встал, того и тапки. То есть кто успел, тот и съел. В этот раз мне, как наиболее поздно спохватившемуся, досталась ролевая игра про персонажа, который похищает людей, запирает их в подземельях и мучает, выкладывая видео пыток в Сети (в реальности варианты этого сюжета вы часто видите на красочных новостных баннерах – «Шок! Отец 23 года держал дочь под землей» и т. п.). Создатель Beautiful Escape: Dungeoneer (последнее слово в названии игры – название скверного хобби, ага) – бразильский психолог-программер Никулау «Калунио» Шо (Nicolau «Calunio» Chaud). Ваш покорный уже обратился в Федеральную полицию Бразилии с просьбой проверить, нет ли в собственности капоэйриста, весельчака, хорошего друга, отца очаровательного сына и владельца очаровательной таксы гаражей, складов, сараев или уединенной фазенды. Ну, вы поняли. Да, Beautiful Escape на языке «подземщиков» из игры означает побег жертвы после ее умучивания почти до смерти и почти до помешательства. Тьфу?

Тьфу. Игра состоит из двух частей; чтобы запытать человека, его нужно сначала поймать в свои сети: пристать на улице, пообещать конфетку, пригласить домой. Почти как в японских «симуляторах насильника», только разве что в Beautiful Escape жертвами протагониста по имени Вердж (юноша бледный со взором горящим; библиотекарь) становятся не только кавайные девочки и их мамы. По месту маньяцкого пикапа, Графтон-стрит, фланируют любящая детей воспитательница детсада (католичка; муж парализован), начинающая актриса (кормит семью), бывший вундеркинд (теперешний наркоман и говнарь), фотограф-неврастеник и сильно пьющий футбольный фанат (его никто не любит). Вам тоже кажется, что персонажа номер пять жаль меньше прочих? Странно – на внезапное приглашение пойти к Верджу домой татуированный мордоворот реагирует не так, как скины в сериале Black Books на фразу «Which of you bitches wants to dance?». То есть – не пробивает в табло, а спокойно идет и автоматически, без клофелина в пиве, оказывается в подвале – в цепях и нагишом (гм).

Бинго! Вторая составляющая геймплея вступает в свои права. Мы с Верджем уже зашли в магазин для садистов и выклянчили там бак с водой, веревку, кнут, бритву и… «Но у меня же день рождения! – Ладно, Вердж, вот тебе дрель». Теперь самое время творчески применить инвентарь. Внизу экрана – показатели состояния тела и духа жертвы; довести их нужно до минимума, но не до абсолютного. Работать желательно медленно, как учил нас дяденька на лондонской конференции ортодоксальных садистов («Нельзя низводить садизм до дешевого сексуального фетишизма – садизм суть медленное разрушение тела и души человеческого существа»). Садист из вашего покорного, честно говоря, хреновый – только Вердж выходит из подвала, как голый мужик вынимает из себя дрель и вырывается на свободу, потеряв лишь половину рассудка. FAIL. Тюрьма. Все как в японских «симуляторах насильника». Желтоглазая садистка Дейли, от которой прется Вердж, соответственно, не впечатлена. При том, что Beautiful Escape: Dungeoneer сработана на движке RPG Maker 2003 (это означает графику а-ля NES), игра пробирает. Колюня-Калунио талантлив: скупая цветовая гамма, диалоги (скупые), общее ощущение безнадеги и распада (почти как у Гибсона в «Нейроманте») – а еще стоны и плач жертв, и саундтрек (Рави Шанкар плюс Tears for Fears). Игра пробирает – и именно поэтому Policia Federal оповещена. И смейтесь надо мной сколько угодно.

Кульминация сюжета перед «хорошей» концовкой: Кен давит на слезу. Grace's Diary, помимо прочего, учит, как перенести классическую мужскую истерику.

GRACE'S DIARY

06

У МОЕЙ ПОДРУГИ С ЕЕ ПАРНЕМ

РАЗРАБОТЧИК: GPTouch **ИНТЕРНЕТ:** http://jenniferann.org.p8.hostingprod.com/2010-game-first-place.htm

Это забавно! Вторая игра для летних слоупоков составляет с первой чудесный диптих. Beautiful Escape, про которую напечатано рядом, учит злу – как пикапить на улицах людей и потом незатейливо пытать их с помощью домашней утвари. Grace's Diary тайской GPTouch учит добру с Большой Буквы, а именно – распознаванию в бойфренде вашей лучшей подруги морального урода и пресечению ненормального развития отношений. Флэш-квест для девочек нарисован мягонько, пастельненько и, невзирая на серьезность раскрываемой темы (абьюзивного дейтинга), состоит из милых стереотипов. Главная героиня, Грейс, относится к архетипу Нэнси Дрю; не застелив собственную постель, юная сыщица с энтузиазмом принимается решать чужие проблемы. Обижаемая бойфрендом подруга, Натали, – робкая белоснежная блондиночка, которая слова не скажет поперек своему злобному и порочному (заставляет оставаться на вечеринке до двух ночи! перед школьным соревнованием интеллектуалов!) мальчику по имени, хи-хи, Кен. «Хи-хи» – это потому что имеется в виду кукла Кен, друг блондинки Барби, а не этот ваш Кён. Стереотипно-жизненные ситуации, помогающие распознать в кавайном мальчике гада, бывают такие: молодой человек не отпускает девушку вкусить мороженого с подругами (хочет, скот такой, зарезервировать барышню на случай неожиданных вечерних развлечений); расколачивает ее сотовый телефон; называет за глаза дурой; хватает за руки так, что остаются следы. Ситуации Грейс вспоминает, когда мы кликаем на разные предметы, раскиданные по ее комнате (туфли, подаренные подружкой, – любимые! ой, а вот памятная фотка, мы с ней были так счастливы, пока не появился Кен!). Пиксельхантинга нет, есть, гм, спот-лоафинг, все находится быстро и легко – особенно сделанная Грейс для Натали распечатка с адресом сайта защищающей девочек-подростков организации Jennifer Ann's Group, в конкурсе которой (Life. Love. Game Design Challenge Contest 2010) Grace's Diary заняла первое место.

Да, это пропаганда. Инди-пропаганда, но весьма качественно (три концовки!) сделанная. Оставив попытки вернуть себе наигранный цинизм, начисто сметенный Beautiful Escape, признаю – Grace's Diary пусть плакатно, пусть в лоб, но учит правильным вещам – например, как разговаривать с другом, попавшим в психологическую зависимость (тихо и вежливо, не перебивая, опираясь на факты). Каким еще способом напомнить людям, что дважды два – четыре, как не посредством флэш-игры? ■

Автор:
Святослав Торик

ПАМЯТНИКИ ВИРТУАЛЬНОЙ АРХИТЕКТУРЫ: ГРАФИЧЕСКИЕ ДВИЖКИ В РЕТРОСПЕКТИВЕ

ЧАСТЬ 1: НА ДВУХ ОСЯХ КООРДИНАТ

МАТЕРИАЛ ОБ ИГРОВЫХ ГРАФИЧЕСКИХ ДВИЖКАХ – СЛОВНО КУЛИНАРНАЯ КНИГА. МОЖНО РАЗЛОЖИТЬ ПО ПОЛОЧКАМ КАЖДЫЙ ПОЛЕЗНЫЙ ЭЛЕМЕНТ, А МОЖНО ОГРАНИЧИТЬСЯ ДЕСЯТКОМ САМЫХ-САМЫХ БЛЮД.

ТЕМА ДЕЙСТВИТЕЛЬНО НЕОБЪЯТНАЯ: ПРИСТУПАЯ К ПОДГОТОВКЕ МАТЕРИАЛА, МЫ ОБНАРУЖИЛИ БОЛЕЕ 200 НАИМЕНОВАНИЙ. ДАЖЕ ИСКЛЮЧИВ ВСЕ «ОДНОРАЗОВЫЕ» И ПРОПРИЕТАРНЫЕ ДВИЖКИ, ВСЕ НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И НЕПОПУЛЯРНЫЕ РЕШЕНИЯ, СЛОЖНО ИЗБАВИТЬСЯ ОТ ОЩУЩЕНИЯ, ЧТО ТЕМА ЕЩЕ ДАЛЕКА ДО ЗАКРЫТИЯ. ЭТА СТАТЬЯ – ПОПЫТКА РАССКАЗАТЬ О САМОМ ВАЖНОМ, О РАЗВИТИИ ИГРОВЫХ ДВИЖКОВ БУКВАЛЬНО С САМОГО ИХ ЗАРОЖДЕНИЯ.

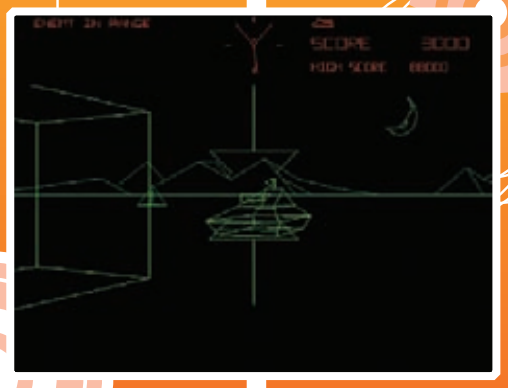
НАЧНЕМ МЫ С ДОПОЛИГОНАЛЬНОЙ ЭПОХИ, КОГДА ДЕРЕВЬЯ БЫЛИ БОЛЬШИМИ, А КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ НЕ ТРЕБОВАЛИ ДОРОГОСТОЯЩЕГО ТРЕХМЕРНОГО УСКОРИТЕЛЯ.

- **ДВИЖОК:** векторный
- **ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:** Elite, Battlezone
- **ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ:** 1963 год, TX-2

ПРОСТАЯ ГЕОМЕТРИЯ

Строго говоря, это не какой-то определенный движок, а метод отображения графики. Дело в том, что картинка в первых ЭВМ, более или менее приближенных к конечному пользователю, была совершенно нетребовательна и, как следствие, больше напрягала воображение, чем внутренности компьютера. Вывод изображения осуществлялся посредством векторов, и все языки программирования умели с ними работать. Для пионеров от игровой индустрии не было ничего проще, чем провести линию из точки A в точку B двумя командами на «Бейсике». К этой линии присоединить еще 11 – получится куб. К кубу прицепить параллелепипед – нарисуется танк. Самое приятное, что векторы отлично масштабируются без потери качества, в отличие от современных растровых наворотов, которые под десятикратным увеличением превращаются в кашу с комочками.

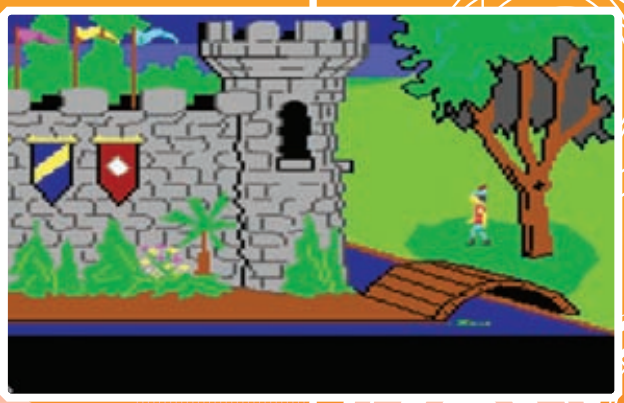
Звучит восхитительно, но в действительности эта простота замедлила развитие игровой индустрии как минимум на несколько лет: работа с растровой графикой требовала много памяти, а улучшать домашнее железо в этом плане никто не спешил. Красивые пиксели оставались уделом аркадных автоматов, а выпускникам физтехов не было большей радости, чем собрать на коленке очередную Elite, Lunar Lander или Scorched Earth. Примерно тогда же появились дискретные чипы CGA (целых 16 цветов, отображаемых одновременно!) и EGA, и к программистам начали присоединяться художники – сначала вынужденные рисовать с большими ограничениями, а впоследствии уже и на равных с программистами правах. Векторы живы и сегодня, но уже в основном как каркас в трехмерном моделировании и в качестве техники рисования для масштабируемой печати (например, в создании единого изображения для маленькой открытки и огромного плаката).



Нужна лишь толика воображения, чтобы представить, что эти объекты полностью трехмерные.

Из этих ломаных линий разработчики создавали целые миры удивительных приключений.

Неоспоримые таланты супругов Уильямс принесли им немало радости, денег, почета и уважения. А чего еще желать разработчику компьютерных игр?



- **ДВИЖОК:** Adventure Game Interpreter
- **ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:** первые серии King's Quest, Space Quest, Leisure Suit Larry
- **ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ:** 1984 год, PC-DOS

ПЕРВЫЕ SIERRA AGI

До того как Эл Лоу (Al Lowe) прославился как создатель самого неудачливого мачо в истории видеоигр (Leisure Suit Larry), он программировал для компании Sierra Online детские игровые продукты про Винни-Пуха и Микки-Мауса. Эти игры пользовались достаточной популярностью, чтобы о них узнала компания IBM, предложившая начальству Лоу интересный контракт. Суть заключалась в том, что программисты Sierra On-Line создают игру, которая продемонстрирует лучшие технические возможности нового домашнего компьютера IBM PCjr (в частности новый графический адаптер), а голубой гигант предоставляет разработчиком достойное финансирование. Чтобы ускорить процесс, начальство решило создать базовый скриптовый язык, и в будущем собирать игры с его помощью. Так получился интерпретатор AGI, фактически открывший мир графических квестов на домашних компьютерах. Движок распознавал команды, как в допотопных текстовых интерактивных приключениях, отображал разные слои (персонажа мог заслонять один объект, сам он в то же время мог стоять перед другим), героем можно было управлять клавиатурой, а ближе к последним версиям еще и мышкой. Он поддерживал разрешение картинки 160x200 точек, был совместим с PC, а впоследствии портирован и на прочие популярные платформы. Первой игрой на AGI стала King's Quest – и не просто стала, она продалась общим тиражом в полмиллиона экземпляров!

Следующей и последней ступенькой в развитии этого движка стал Sierra's Creative Interpreter. Он оказался гораздо требовательнее и мощнее: разработчики перешли на объектно-ориентированное программирование, скриптовый язык стал еще круче, разрешение поднялось до VGA-стандарта в 320x200 точек с богатой палитрой в 256 цветов, звуковой движок начал распознавать отличное от PC-спикера железо, а управление было полностью возложено на мышь. Фактически, SCI стал продвинутым ответом на инициативу LucasArts (см. далее про SCUMM), и долгое время оставался успешно конкурирующим стандартом. Последней игрой на SCI стал ужастик Shivers 2 (1997), то есть, движок продержался на плаву почти десять лет. Существует группа энтузиастов, работающих над проектом FreeSCI, – они переписали интерпретатор и теперь раздают его всем желающим. А компания Sierra уже два года как расформирована, от нее осталось лишь название в списке брендов Activision Blizzard.

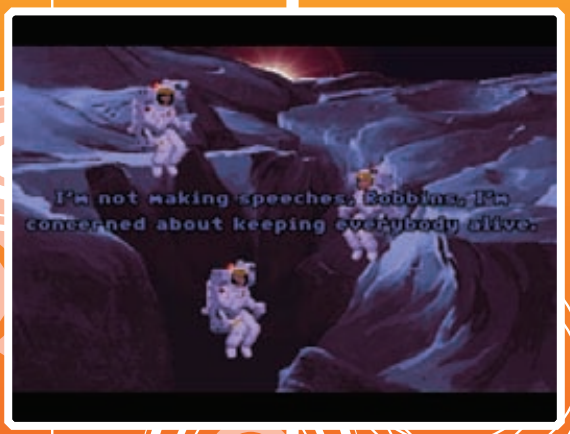
Использование стандарта VGA заметно облагородило движок SCI, позволив дизайнерам размахнуться не на шутку.

- **ДВИЖОК:** Script Creation Utility for Maniac Mansion (SCUMM)
- **ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:** Maniac Mansion, серия Monkey Island, Full Throttle, Sam & Max: Hit the Road
- **ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ:** 1987 год, MS-DOS

ПОЛНА ГОРНИЦА ИДЕЙ

На самом деле это не столько движок, сколько интерпретатор языка программирования. История его создания примерно такая же, как у AGI – под игру Maniac Mansion в фирме LucasArts решили создать такой движок, который потом не стыдно было бы использовать и для других проектов. И у них это действительно получилось. В рамках SCUMM, в создателях которого числится небезызвестный Рон Гилберт (Ron Gilbert), можно было создавать локации, писать ветвистые диалоги, размещать предметы, персонажей и прочие элементы «пиксель-хантинга» без единой строчки дополнительного кода. При этом движок постоянно развивался: каждый раз, когда для какой-то игры требовалась новая функция, разработчики добавляли ее и выпускали новую итерацию SCUMM для общего пользования, поскольку движок к тому времени уже продавали сторонним компаниям. Таким простым методом в структуру удалось вписать и прочие системы: iMuse (движок для интерактивной музыки), INSANE (движок для анимаций) и еще с полдесятка наименований. Помимо этого SCUMM был неоднократно портирован на самые разные системы – от «Денди» и Amiga до современной Windows. Та половина квестов девяностых, что была сделана не на SCI, работала именно на SCUMM.

The DIG стала знаковой (читай: невероятно красивой) игрой, спродюсированной Стивеном Спилбергом; периодически играю в нее на эмуляторе ScummVM для карманных компьютеров.



На домашних консолях не очень-то жаловали высокий жанр приключений, поэтому Maniac Mansion стал единственным представителем портированного на «Денди» движка SCUMM.

БОГ ИЗ ЯЩИКА

- **ДВИЖОК:** Gold Box
- **ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:** Pool of Radiance (1988), Champions of Krynn, Neverwinter Nights (1991), Pools of Darkness
- **ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ:** 1988 год, MS-DOS

Жарким летом 1987-го в Чикаго состоялась очередная Consumer Electronics Show (старинная выставка электроники и радиотехники; предтеча E3 для видеоигровой индустрии). Самым громким событием на ней стал следующий анонс: компания TSR, владелец прав на сверхпопулярную ролевую игру Advanced Dungeons & Dragons, заключила контракт с одним из крупнейших издателей Strategic Simulations, Inc на производство сразу трех серий ролевых игр для персональных компьютеров. В анонсе отмечалось, что игроки смогут путешествовать по миру Forgotten Realms в режиме «от первого лица», а поле боя наблюдать с высоты птичьего полета.

Ничего особо инновационного в каждом из этих режимов не было – за год до того уже вышел Might & Magic: Book I с видом из глаз, да и до нее были четыре серии Wizardry. Отличие продукции SSI заключалось в том, что для контракта с TSR она объединила лучшее, что было на тот момент – в том числе и собственные разработки. В Gold Box были реализованы оба указанных в пресс-релизе режима, и если первый создавался с нуля, то второй позаимствовали из предыдущего проекта компании – Wizard's Crown. В итоге получился достаточно гибкий движок с несколькими режимами, поддерживающий единый формат хранения данных (вплоть до того, что можно было переносить персонажей из одной игры 1988 года в другую игру 1993-го). Продукты этой серии, которая так и называлась Gold Box, неоднократно занимали первые места в рейтинге продаж, а когда начали выходить проекты на более продвинутом движке DarkSun, разработчики выпустили редактор Forgotten Realms Unlimited Adventures, в который входил инструментарий для работы с движком Gold Box. Набор оказался достаточно открытым, чтобы сообщество фанатов самостоятельно продолжило его развитие вплоть до начала 2000-х (было создано более 700 игровых сценариев!), когда появился куда более мощный инструментарий на движке Aurora.

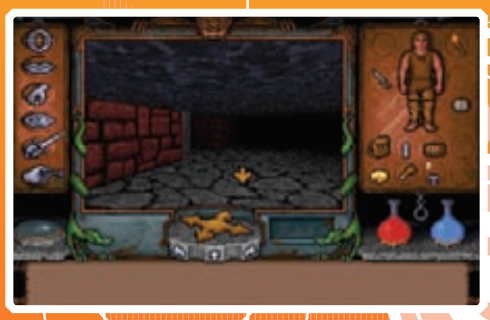
До определенного времени графические движки были основной головной болью разработчиков. Игровые формулы и тексты занимали от силы 15-20 процентов от общих рабочих затрат, все остальное время программисты занимались выводом графики. Вид от первого лица с наложением текстур на объекты в реальном времени пока еще был недосягаемой мечтой, но, по крайней мере, программисты научились стандартизировать и использовать свои наработки больше одного раза. Вскоре игровые движки начали продавать сторонним компаниям, что позволило еще больше внимания уделить фундаментальной разработке. До псевдотрехмерности оставалось не так уж и много времени.

Помимо окошка с графическим представлением игрового мира в Pool of Radiance было еще и два текстовых: в одном описывалась местность (если надо), в другом содержался список характеристик персонажей.

Neverwinter Nights стала первой онлайновой игрой на движке Gold Box (и в целом очень популярной MMORPG начала 90-х). Не путать с игрой от BioWare.

Карта тайлов, которая конвертируется в реальном времени в псевдотрехмерное изображение.

ДВИЖОК: Underworld engine
ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: серия Ultima Underworld, System Shock
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Март 1992, MS-DOS



Разработчики сумели поставить себе на службу технические ограничения движка: две трети экрана занимают важные функции типа выбора курсора, инвентаря, куклы персонажа, системных сообщений и еще пары индикаторов.

УЗНИК ПОДЗЕМЕЛЬЯ

В июне 1990-го в Чикаго состоялась очередная выставка Consumer Electronics Show. На одном из стендов стоял компьютер с тридцатисекундной демоверсией: на мониторе демонстрировался интерфейс и трехмерное изображение некоей местности, потом перед камерой появлялся гоблин, приближался и махал дубинкой. Этой демонстрацией, помимо прочих, заинтересовался Джон Кармак из компании Softdisk. Согласно Полу Ньюрату из Blue Sky Productions, который и показывал технодемку, Кармак произнес что-то вроде «я могу написать рендер с текстурированием пошустрее этого» и удалился. На самом деле представленный движок технодемки был очень ограниченным – за месяц разработчики слегка изменили технологию своей предыдущей игры Space Rogue, но в основном все происходящее было нарисовано в программе-аниматоре. Вернувшись домой и подписав заветный договор, они потратили следующие 18 месяцев на создание настоящего движка. Он оказался весьма сложным для машин тех времен, но при этом здорово обогнал технический прогресс. Underworld, как и его конкуренты, хранил карту в тайлах (то есть, местность была разбита на двухмерные квадраты с заранее заданными свойствами), однако обрабатывал ее в честном 3D: стены имели острые углы, а из тайлов и их свойств генерировались полигоны в трехмерной сетке координат. В карту тайлов закладывались и редкие трехмерные объекты, после обработки они также демонстрировались в полном 3D. Чтобы не отпугнуть неподъемными системными требованиями целевую аудиторию, окно игрового мира ограничили третью экрана (позже, в версии для Sony PlayStation, игровой экран снова стал полноформатным). Публика оценила старания разработчиков, но впоследствии те не смогли развить свой успех: от оригинальной команды программистов до переломного 95-го добрались всего двое.

ЛУЧИ ДОБРА ИЗ ID SOFTWARE

Редкая статья о движках может обойтись без упоминания Wolf3D за авторством Джона Кармака. Предпосылку к разработке мы уже знаем – он увидел технодемку Underworld и задался целью сделать так же, но быстрее. Получилось все-таки похуже, но, тем не менее, заметно быстрее. Джон обратился к принципу рейкастинга в реальном времени с текстурированными стенами и с масштабируемыми спрайтами. Эта технология уже была внедрена в одном из предыдущих проектов Кармака, Hovertank, но там стены не были покрыты растровыми текстурами и масштабирование не было использовано в полной мере. У нового движка оказалась масса ограничений, что не помешало ему стать предметом договора о лицензировании: компания Apogee с удовольствием купила права на его использование. Отдельная команда этой фирмы целенаправленно занималась переписыванием Wolf3D и его улучшением. Известная в узких кругах игра Rise of the Triad сделана на измененной до неузнаваемости версии этого движка, поскольку для реализации нужных функций разработчикам пришлось снять некоторые ограничения и дописать новые функции.

Кстати, немалую долю популярности Wolfenstein 3D принесла именно Apogee, придумавшая бизнес-модель Shareware. Принцип у нее при зарождении был примерно тем же, что и у современных демоверсий: бесплатная версия игры (как правило, первый эпизод или несколько уровней) распространялась по BBS и прочим компьютерным сетям. Чтобы поиграть в полную версию, нужно было выслать денег издателю, в ответ приходила дискета с недостающими файлами или ключом. Благодаря этой схеме, с shareware-версией Wolfenstein 3D познакомилось огромное количество людей, в том числе и многие будущие разработчики трехмерных игр.

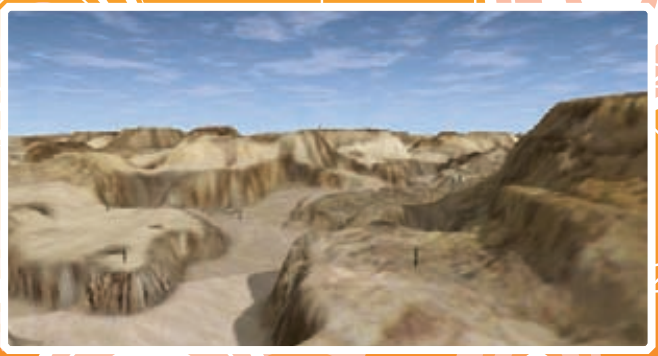
- **ДВИЖОК:** Wolf3D
- **ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:** серия Wolfenstein 3D, серия Blake Stone, Rise of the Triad
- **ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ:** Май 1992, MS-DOS

Серьезным недостатком движка было отсутствие текстур на полу и потолке – просто потому, что тогдашняя модель рейкастинга не умела их обсчитывать.

Люстра на потолке – спрайт, который представляется маленьким или большим в зависимости от того, с какого расстояния на него смотрит игрок.

Несмотря на размытость картинки, ранние эксперименты с вокселями дали неплохой результат.

Увеличивать доступное разрешение в игре на движке Voxel Space – занятие не для слабонервных. Чуть-чуть завысишь, и все начинает жутко тормозить.



НЕДОЛЕТ

- **ДВИЖОК:** Voxel Space
- **ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:** серия Comanche, серия Delta Force
- **ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ:** Июнь 1992, MS-DOS

Эх, если бы у Novalogic были те же возможности и доступы к каналам дистрибуции, что и у id Software, возможно, сегодня мощность процессоров была бы раз в десять больше, а вместо 3D-ускорителей основной статьей расхода была бы оперативная память. Игры создавались бы на воксельных движках, и не было бы никаких консольных войн. Увы, история рассудила по-другому: количество игр с использованием вокселей едва достигает двух десятков (причем как минимум три из них – отечественного производства).

Итак, что же мы недополучили? Представьте себе ветку дерева: если рендерить ее с применением полигонов, получим геометрическую фигуру типа «колышек» с текстурой коры и торчащими полигонами листьев (плюс пара технологий по симуляции, например, шевеления листвы); если же обратиться к вокселям, то трехмерным будет все, вплоть до последнего сучка, просто каждый квадратный миллиметр будет отдельным вокселем. При этом машинные аппетиты растут по экспоненте, и справиться с этим ростом очень трудно, особенно на высоких разрешениях. Novalogic в свое время ухитрилась создать достаточно быстрый воксельный движок, который не тормозил на тогдашних компьютерах, за что и получила всеобщее признание. Игра, кстати, тоже получилась великолепная – я помню, что в детстве провел за штурвалом «Команча» далеко не один вечер. Разработчики продолжали развивать движок, меняя версию за версией, пока трехмерно-полигональная диктатура не заставила их перейти на стандартное пиксельное моделирование вслед за остальной индустрией. Последним проектом на движке Voxel Space 3 был тактический шутер Delta Force 2 – ко всему прочему это была еще и лучшая игра серии. И вообще, воксельный экспириенс ни с чем не сравнить, надо хотя бы раз в жизни попробовать; впрочем, если страшно играть в продукты прошлого тысячелетия, попробуйте демоверсию Voxelstein 3D.

ПОЧТИ НАСТОЯЩЕЕ ПРОСТРАНСТВО

- **ДВИЖОК:** RealSpace
- **ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:** Strike Commander, Wing Commander Armada, Wings of Glory
- **ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ:** Июнь 1993, MS-DOS

Футуристический авиасимулятор Strike Commander в начале девяностых стал своеобразным аналогом Crysis для начала двухтысячных. Уже в 1991-м, когда разработчики собрали первую версию движка с тестовым уровнем, они с трудом запустили ее на своих компьютерах. Впрочем, это не мешало посетителям Consumer Electronics Show в июне того же года уважительно раскрывать рты от увиденного: картинка была не просто великолепна, она была лучше всего, что тогда готовилось к выходу. Увы, но даже два года спустя, после бессонных ночей и массы оптимизаций, игра безбожно тормозила на самом крутом по тем временам 486-м процессоре. Разработчикам потребовалось еще полгода, чтобы к выходу CD-версии игры добиться почти трехкратного ускорения работы. Причем у движка RealSpace было не так уж и много революционных особенностей: всего-то первое в истории накладывание текстур на 3D-объекты в реальном времени с правильным затенением Гуро да затуманивание отдаленных объектов. Но поскольку начальником отдела системного программирования был Крис Робертс (продюсер и режиссер всех проектов серии Wing Commander и Strike Commander), то без перфекционизма по каждому пункту не обошлось, вот и приходилось пахать от зари до зари. Движок неоднократно доделывался и был использован еще в нескольких проектах, последним из которых стал Wings of Glory, авиасимулятор про Первую мировую, вышедший в январе 1995-го. Впрочем, для ведущего программиста графики Пола Айзека на этом история не закончилась: десять лет спустя он стал главным программистом движка игры Freelancer – безусловно, самого красивого космического симулятора середины 2000-х.

Чтобы игра не слишком сильно тормозила, видимую часть игрового мира заметно сократили в пользу интерфейса.

Wing Commander Armada унаследовала движок RealSpace – ветераны говорят, что не без пользы.

- **ДВИЖОК:** id Tech 1 (Doom engine)
- **ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:** серия Doom, серия Heretic
- **ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ:** Декабрь 1993, MS-DOS

Если Doom был научно-фантастическим шутером, то Heretic удерживал планку качества в области хоррор-фэнтези – не без помощи id Tech 1, разумеется.

Нет, все-таки Doom мы любим не только за движок.

ВТОРАЯ ПОПЫТКА

Через несколько лет после того, как Джон Кармак увидел на выставке технодемку движка Underworld, он наконец дотянулся до финальной версии игры. С презрением глядя на малюсенькое окошко, в котором отображался игровой мир, он понял, что к настоящему 3D нужно идти последовательно, сообразно текущим возможностям и технологиям, а не бросаться на амбразуру и резать впоследствии по живому, нивелируя труды. Поэтому Doom engine (это уже потом Кармак переименует его в id Tech 1) не особо отличался от Wolf3D в плане особенностей. Фактически, это было очередное развитие существующих идей (рейкастинг с масштабируемыми спрайтами и текстурированием окружения). Самые заметные функции – это стены любой высоты с любым углом, перемещающиеся по вертикали объекты (лифты, подъемники и так далее), а также древовидная система хранения уровней – Binary Space Partitioning (BSP). Все остальное – чистая косметика: улучшенные текстуры, разнообразные спрайты врагов, спуски и подъемы и так далее. Однако в историю Doom вошел совсем не за счет этого, главной его особенностью был мультиплеер. Клиент-серверная архитектура была в довольно неряшливом, но все же рабочем состоянии, поддерживалась игра по локальной сети и модему. К тому же Кармак придумал такую штуку: игра записывала все нажатые во время игровой сессии кнопки управления в файл. С помощью интерпретатора можно было обработать этот файл, и все произведенные игроком действия повторялись точь-в-точь в реальном времени! Так зародилась культура мультиплеерных демок – все эти сегодняшние «реплеи» из Warcraft III, «Ил-2. Штурмовик», Unreal Tournament и прочих киберспортивных дисциплин берут начало из первого Doom. Кстати, между Wolfenstein 3D и Doom была еще одна версия движка, которая использовалась в игре под названием Shadowcaster. Ее разработчиком числится Raven Software, которая позже займется серией Heretic/Hexen, а впоследствии даже произведет на свет Quake 4. По непонятной причине никто, кроме Raven и Rogue Entertainment, не лицензировал id Tech 1, зато количество .wad-файлов с пользовательскими уровнями и кустарными модификациями игры к 1998 году превышало десятки тысяч!

До Hovertank все игры от первого лица отрисовывали картинку не в реальном времени, а показывая заранее подготовленные двухмерные картинки с примитивными оптическими иллюзиями типа двух прямых, проведенных под определенным углом. Джон Кармак показал, как можно быстро рендерить псевдотрехмерное пространство (также известное как 2.5D) с текстурированным окружением, а разработчики из Looking Glass Technologies слегка обогнали время, продемонстрировав радужный, но очень крохотный мостик между настоящим и будущим. В этой борьбе идей победила простота и актуальность: толпы разработчиков, раскусивших трюк Кармака, начали самостоятельно писать движки и даже продавать их, как это делали Pie in the Sky. Но в целом уже было понятно, что еще чуть-чуть, и придет мессия, который укажет всем правильный путь. Однако за два долгих года до главной перемены в игровой индустрии произошло несколько революций помельче.

НЕЗАМЕТНЫЙ СПУСК

- **ДВИЖОК:** Descent
- **ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:** Descent, Descent 2
- **ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ:** Июнь 1994, MS-DOS

Считается, что вышедший меньше чем через год после Doom проект Descent был первым, задействовавшим все шесть степеней свободы (вверх-вниз, влево-вправо, вперед-назад), от которых у неопытного игрока начиналась морская болезнь. Не будем спорить с этим утверждением, тем более что нас больше интересует архитектура движка. В нем каждая карта состоит из набора комнат-параллелепипедов, соединенных небольшими туннелями (смотрели фильм «Куб»? Очень похожая структура). Благодаря небольшим замкнутым пространствам и, как следствие, нетребовательности к вычислительным ресурсам, игра развязала руки программистам движка, часть из которых до этого работала над Ultima Underworld. В результате в игре появились невиданная доселе динамическая система освещения и полигональные 3D-объекты – и это за полтора года до выхода Quake – хотя все эффекты были спрайтовыми. Как и в случае с движком Underworld, дальше двух проектов дело не пошло, однако сами разработчики справедливо обозначили свой вклад в историю. В официальном FAQ есть такой вопрос-ответ: «Я уже играю в Doom, зачем мне Descent? – Мы ничего не имеем против Doom, это была по-своему революционная игра; но что Doom сделал для Wolfenstein 3D, то Descent сделал для Doom». Интересно, что у создателей был шанс продолжить эту линейку взаимосвязей: лишь из-за отсутствия денег Apogee не удалось заключить договор с разработчиками из Parallax Software, а иначе бы Descent распространялся рука об руку с Doom и Doom 2. И как знать, быть может, именно эти смелые экспериментаторы с Кармаком вместе сделали бы для Descent то, что Descent сделал для Doom.

В отличие от современных движков, сложность геометрии отдельной комнаты не имеет особого значения для портального движка вроде Descent.

Модели пока еще не умеют разлетаться на красивые полигоны, но ведь когда-нибудь в будущем… да?

Даже колокол состоит из неразрывных сфер, как это у Спенсера получилось (а главное зачем) – отдельный вопрос.

В Ecstatica 2 количество и качество эллипсоидов заметно увеличилось.

ВОСХИТИТЕЛЬНЫЕ ШАРИКИ

Нельзя пройти и мимо одной из самой удивительных и недооцененных технологий трехмерного рендеринга. В хорроре Ecstatica: A State of Mind были впервые использованы объекты, целиком состоящие из эллипсоидов. Каждый персонаж, каждый кустик, каждая палка – все они не более чем набор сплюснутых или раздутых сфер самых разных цветов и размеров. Оптимизированный алгоритм отображения этих эллипсоидов автоматически накладывает затенение Гуро и определяет глубину местонахождения объектов, как результат – все сферы в объекте взаимодействовали друг с другом без каких-либо заметных артефактов. Каждый «экран» игры состоял из таких трехмерных объектов, однако обсчитываемых не в реальном времени, а подготовленных заранее (аналогично, например, Alone in the Dark или Resident Evil), а все анимации с ними были заскриптованы. Сделали эту игру два человека: Эндрю Спенсер занимался программированием и дизайном уровней, графика и анимация были в ведении его коллеги, Аллена Мэндро. После выхода первой части Мэндро уехал в США, а Спенсер нанял людей и доделал Ecstatica II, не переставая дорабатывать «эллипсоидный» движок. Выпустив вторую игру, он по неизвестной причине распустил свою студию и навсегда покинул игровую индустрию.

ДВИЖОК:
Ecstatica
ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:
Esctatica, Ecstatica 2
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ:
Сентябрь 1994, MS-DOS

Модели врагов на движке Dark Engine были по-прежнему спрайтовыми, но количество применяемых в их анимации кадров было значительно больше, чем у любой другой игры к началу 1995 года.

Размытые объекты порой странно контрастировали с текстурами высокой четкости. Уравнивалось это только на высоких разрешениях, но для запуска игры в таком режиме требовался компьютер с начинкой выше среднего уровня.

СИЛА ЕСТЬ, УМА НЕ НАДО

Несмотря на внушительные особенности id Tech 1, компания LucasArts по-прежнему с подозрением относилась к чужеродному софту, предпочитая создавать свой собственный. Это вылилось в разработку Jedi engine, проприетарного псевдотрехмерного движка «Лукасов». Рэй Греско, ведущий программист компании, сумел вложить в него многое из того, чего Кармак так и не смог добиться от технологии рейкастинга: в первую очередь возможность смотреть вверх и вниз без графических артефактов и, как следствие, прицеливание мышью, гораздо более удобное, чем управление перекрестьем с клавиатуры. Вторая важная вещь – сектора на движке Jedi могли располагаться друг над другом, и хотя визуально это было не самым важным достижением (в Doom это тоже было реализовано, просто по-другому), окружение в Dark Forces де-факто располагалось во всех трех измерениях. Помимо этого главный герой Кайл Катарн умел прыгать и приседать, а игра поддерживала атмосферные эффекты, что по тем временам было очень круто. Движок впоследствии заметно усовершенствовали для культовой игры Outlaws (1997), а вскоре после выхода этой игры в него даже включили поддержку 3D-акселераторов, но кроме этих двух проектов Jedi engine нигде больше не использовался. Греско заинтересовала портальная технология и возможности заранее заданного поведения объектов (то есть, скриптования), поэтому игра Star Wars: Dark Forces 2 – Jedi Knight была выпущена на абсолютно новом движке Sith engine. Но это уже совсем другая история.

- **ДВИЖОК:** Jedi engine
- **ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:** Star Wars: Dark Forces, Outlaws
- **ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ:** Февраль 1995, MS-DOS

ДВИЖОК: Build
ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: серия Witchaven, Duke Nukem 3D, Blood, Shadow Warrior, Redneck Rampage
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Май 1995, MS-DOS

Все объекты на этом движке по-прежнему были спрайтовыми, но их масштабирование происходило в реальном времени.

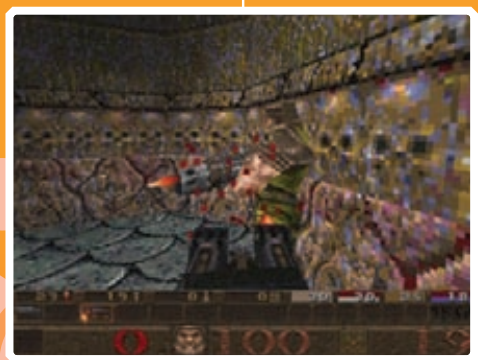
Одно из многих достоинств Duke Nukem 3D – невысокая требовательность к ресурсам компьютера. Впрочем, уже через месяц после релиза DN3D появился Quake test, и стало ясно, что без апгрейда нынче никуда.

СТРОЙКА ВЕКА

А вот еще была история. На Кена Сильвермана, скромного еврейского подростка, молилась половина модмейкеров середины-конца 90-х (вторая половина молилась на Джона Кармака). Дело было в том, что Сильверману удалось создать уникальный в своей простоте движок. Началось все с того, что однажды Кену подарили IBM PC с 386-м процессором. У него уже был опыт общения с персональными компьютерами, и он ему пригодился: через четыре года Кен увидел демоверсию Wolfenstein 3D и загорелся идеей создать собственный софт для псевдотрехмерного шутера. В ту пору ему было 17 лет, и он уже лет пять как активно программировал. Он не ходил ни на какие курсы, не стажировался по компаниям – все свои знания и умения Кен приобрел опытным путем. Юный программист быстро написал несложный движок с принципом рейкастинга, с помощью приятеля создал уровни, самостоятельно написал три простеньких мелодии на домашнем синтезаторе и запустил демку под названием Ken's Labyrinth по разным компьютерным сетям. Вскоре был подписан договор с Epic Games на коммерческое распространение игры (из-за малолетства Кена договор подписал его отец), и на вырученные деньги Кен наконец-то купил заветный 486-й.

К марту 1993-го он написал прототип нового движка с поддержкой стен с острыми углами (чуть позже Кармака, который уже сделал это для Doom), чтобы можно было создавать подъемы и спуски – то, чего так не хватало тогдашним клонам Wolf3D. Кен назвал свое творение Build и подписал предварительное соглашение на лицензирование движка с Apogee Software. К июню программист собрал демку движка, которую он показал Джону Кармаку. Тот посоветовал ему обратиться к идее BSP (последовательное разделение уровня на секторы и подсекторы для удобства хранения и обработки), и Кен сел переписывать движок. Тем временем с вундеркиндом вновь связался вице-президент Epic Games Марк Рейн, предложив ему хороший контракт. Однако Сильверман не согласился, и позже Марк сказал по этому поводу, что так даже лучше получилось: мол, отсутствие купленного движка подвигло его команду на создание собственного (см. Unreal Engine). Тем не менее, Build в разных итерациях лицензировался разным фирмам (Capstone для проектов Witchaven и Tekwar, например), но основным потребителем оставался издатель Apogee.

За несколько лет Кен развил движок до такой степени (поддерживается, например, разрешение до 1600x1200, которое на большинстве видеокарт той эпохи было попросту недоступно!), что он не просто стал последним из серии 2.5D, он оказался самым долгоиграющим псевдотрехмерным движком. Открытая архитектура позволяла как угодно издеваться над ресурсами игры, а редактор уровней, идущий в комплекте, был достаточно мощным, чтобы в конечном итоге количество пользовательских модификаций для Duke Nukem 3D превысило аналогичный список для Quake engine. Последняя коммерческая игра на Build вышла в 1999 году, когда разработчики игр от первого лица уже вовсю использовали возможности графических ускорителей. Кстати, почти сразу после выхода DN3D Сильверман добавил в движок поддержку вокселей, и этой функцией с радостью воспользовались разработчики хоррор-экшна Blood и самого стильного нинзя-шутера в истории, Shadow Warrior. Результат так вдохновил программиста, что к середине прошедшего десятилетия он написал полноценный воксельный движок Voxlap, не требующий трехмерного ускорителя. Хотя после работы над Build Кен решил не связываться с коммерческой игровой индустрией, он по-прежнему занимается поддержкой проекта Voxelstein 3D на сайте jonof.id.au.



ДВИЖОК: id Tech 2 (Quake engine)
ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Quake, Hexen II, Team Fortress
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: 24 февраля 1996, MS-DOS, Windows 95

Несмотря на захлебывающиеся осанны, доносившиеся до меня из каждого утюга, я никогда не понимал красоты Quake. По-моему, это были уродливые монстры в грубом и непонятном окружении с мрачными звуками и головоломками идиотскими. Только скайбокс у игры красивый был.

Это потом Кармак поймет, что все счастье в трехмерных ускорителях и текстурах высокого разрешения, а пока – имеем то, что имеем.

ВСТРЯСКА

Пока Сильверман играл с оптическими иллюзиями и вокселями, Кармак всерьез прорабатывал тему полноценного трехмерного движка с полигональными объектами и трехмерным окружением. Это оказалось нелегко, поскольку мультимедийные технологии едва начали развиваться. Джону пришлось отказаться от задуманных наворотов и упростить процедуру отображения объектов. У Quake engine вместо честного рендеринга всего, что творится на экране в реальном времени, происходит предобработка окружения и загрузка карты уровня в память компьютера вместе с заранее расставленными источниками света, намеченной картой теней и так далее. Многие из технологий были применены впервые: трехмерные динамические источники света, обработка только видимой части карты (как следствие, отсутствие больших открытых уровней) и еще несколько особенностей, оптимизированных под аппаратные возможности середины девяностых. Точнее, уже конца – на 486-м процессоре не было смысла запускать игру в SVGA-разрешениях, поскольку нагрузка на машину возрастала при этом в несколько раз. О полноценных трехмерных ускорителях тогда еще ходили неуверенные слухи, поэтому единственным поддерживаемым в Quake 3D-акселератором был Rendition Verite, а в качестве набора инструкций для рендеринга взяли открытый проект OpenGL. Чуть позже появились карты на базе чипов 3dfx, использующие конкурентный стандарт Glide, и разработчикам трехмерного ускорителя пришлось на скорую руку собрать MiniGL-патч с минимально необходимым набором инструкций OpenGL. От этого патча Quake в буквальном смысле расцветал: такого качества графики на софтверном рендере добиться было попросту невозможно. Открытая архитектура (ресурсные файлы в действительности были обычными ZIP-архивами) и уже знакомая BSP-структура привлекли развивающееся быстрыми темпами сообщество модмейкеров. Одних только коммерческих модификаций в том же 1996-м вышло четыре наименования, а в следующем году – еще четыре диска. О популярности говорит и количество неофициальных редакторов уровней – пять штук, каждый со своими визуальными и функциональными особенностями. Quake engine также лег в основу движка GoldSrc, на котором был создан Half-Life, более того, в небезызвестном Source до сих пор остались куски кода за авторством Джона Кармака. А в конце 1999-го он вообще открыл исходные коды, что стало причиной появления нескольких бесплатных трехмерных движков, поддерживаемых и по сей день.

С выходом Quake закончилась эпоха поиска «настоящего 3D», и вместе с появившимися в том же году трехмерными ускорителями Кармак дал старт новейшей истории игровой индустрии. Несмотря на неоспоримые достижения, технология была слишком далека от совершенства, а программирование по-прежнему заключалось в том, чтобы подогнать способности движка под возможности железа. Впереди было пятнадцать лет увлекательных экспериментов, роста технологий и, как следствие, реалистичных трехмерных игр с использованием полигональных объектов. Но подробнее об этом периоде мы расскажем в следующий раз.

ТЕРМИНОЛОГИЯ

Полигон – закрашенная или текстурированная двухмерная поверхность трехмерной модели. Обычно это треугольник, потому что координаты обсчитываются по углам полигона, а минимальное количество углов у двухмерной поверхности – как раз три.

Рендеринг – от английского rendering, *передача изображения*. Набор инструкций, с помощью которых некие объекты или сцена передаются в качестве изображения на монитор пользователя. Как правило, происходит все это в реальном времени, но существует и пре-рендеринг, когда изображение обрабатывается один раз (на достаточно мощной машине) и записывается в видеоролик или в статическую сцену. Кат-сцены (cut scenes, т.е. сюжетные ролики на движке) рендерятся в реальном времени.

Проприетарный – частный, патентованный. Софт, принадлежащий правообладателю (разработчику или издателю) и не подлежащий использованию без его разрешения.

Пиксель – от английского pixel (picture cell), *клетка картинки*. Минимальная единица графики, очень-очень маленький квадратик одного цвета. Чем больше и разнообразнее такие квадратики, тем четче картинка. Термин «пикселизация» обычно означает большое количество квадратиков одного цвета на единицу площади.

3D – от английского in 3 dimensions, *в трех измерениях*. Означает, что объект можно вычислить в системе из трех осей координат (XYZ).

CGA – от английского Color Graphics Adapter, *цветной графический адаптер*. Первая дискретная (т.е. не встроенная в материнскую плату) цветная видеокарта для компьютеров IBM, выпуск налажен в 1981 году. Максимальное разрешение – 640x200 пикселей, палитра цветов – 16.

EGA – от английского Enhanced Graphics Adapter, *улучшенный графический адаптер*. Эта плата вышла в 1984 году на смену CGA, поддерживала разрешение до 640x350, количество одновременно отображаемых цветов – 16 (зато палитра состояла из 64 цветов).

VGA – от английского Video Graphics Array, *видео и графическая матрица*. Это уже целый стандарт со своими расширениями, разработанный в 1987 году. Максимально доступное разрешение – 640x480 при использовании 16 цветов, хотя в 320x200 были доступны все 256. Впоследствии стандарт пополнился расширением Super VGA, позволявшим выводить на экран до 1280x1024 точек с 24-битным (т.е. 2 в степени 24) цветом.

BSP – от английского Binary Space Partitioning, *бинарное разбиение пространства*. Процедуры движка для обработки видимого пространства, в результате которых в память загружается не весь уровень, а лишь текущее местонахождение игрока, называемое подсектор, и «родительский» сектор – кусок карты, частью которого является этот подсектор. Короче, карта уровня дробится на подсекторы в двоичном порядке, и в обратном же порядке обрабатывается.

Разрешение – количество одноцветных точек (пикселей), одновременно демонстрируемых на экране. Первое число – количество точек по горизонтали, второе – по вертикали. Чем выше разрешение, тем детализированнее картинка. На современных консолях разрешение изображения, как правило, фиксированное – либо 1280x720, либо 1920x1080. В маркетинговых целях иногда вместо разрешения указывается результат этого умножения: например, столько-то мегапикселей (т.е. миллионов точек) может разместить на снятой фотографии та или иная фотокамера. Самым крутым из существующих стандартов является WHUXGA – 7680x4800, т.е. примерно 37 мегапикселей.

Растровое изображение – матрица, в которой каждому пикселю указывается его яркость и цвет, что позволяет создавать эффект переходного цвета (градиент) и многое другое. В отличие от вектора при масштабировании не сохраняет форму, получается либо «пикселизация» картинки, либо каша без четких границ.

Скрипт – набор заранее заданных инструкций поведения. Например, объекту «ящик» можно придать скрипт «если пнули ногой, то ящик падает на землю». Теперь, если пнуть ящик, то он упадет на землю – не потому, что таковы его свойства, а потому, что так было задумано. Отличный пример грамотно продуманных скриптов – первый Half-Life.

Тайл – картинка фиксированного размера, края которой гармонично совпадают с любой другой картинкой. Уровни большинства игр с видом сверху – варгеймы, стратегии в реальном времени, аркады – состоят из тайлов (равно как и карты уровней для псевдотрехмерных игр).

Текстура – растровое изображение, накладываемое на полигон. Как и любая картинка, имеет разрешение и качество сжатия. С помощью текстуры можно обозначить незначительные барельефы и горельефы (шрамы и родинки, например), которые было бы слишком сложно моделировать и обтягивать полигонами. За долгие годы текстурирования разработчики придумали не один прием оптического обмана, в следующей части статьи им будет уделено особое внимание.

Спрайт – двухмерный графический объект, обычно растровый. Нарисован таким образом, чтобы демонстрировать пользователю не сам объект, а его проекцию в нужном положении. Например, чтобы показать игроку врага лицом, движок демонстрирует спрайт «враг спереди», а чтобы обозначить врага со спины, показывает спрайт «враг сзади». Анимация таких объектов состоит из разных кадров одного и того же спрайта в разных (но близких) положениях.

Рейкастинг – от английского ray (*луч*) и casting (*бросать*). Своего рода визуальный эхолот: движок засылает лучи и с их помощью измеряет расстояние до всех стен, пола, потолка, врагов, бонусов и прочих объектов. В зависимости от возвращаемых данных, движок отрисовывает текстуры так, как они должны быть видны с полученного расстояния, а спрайты врагов соответствующим образом масштабирует или просто демонстрирует заранее определенные спрайты.

Воксель – от английского volumetric picture cell, *объемная клетка картинки*. Также известен как трехмерный пиксель. Является графической единицей в трехмерной матрице, то есть расположен на всех трех осях координат. Поскольку информация о положении вокселя хранится в матрице, то массив будет занимать столько места в памяти, сколько занимает вся матрица модели, а не только ее воксели. Тем не менее уже сейчас разрабатываются щадящие варианты воксельных систем, которые будут применяться в id Tech 6 и CryENGINE 3, но об этом – в следующий раз.

Затенение по Гуро – если вкратце, то это способ закрашивания некоторых участков модели таким образом, чтобы создавать иллюзию гладкой криволинейной поверхности. Грубо говоря, грамотно покрашенный куб волшебным образом превращается в эллипсоид, достаточно лишь определенного сочетания цветов граней куба и окружающей его действительности.

Портальная технология – процедуры движка для обработки видимых объектов, в результате которых отображаются только сектор карты с игроком и связанные с ним посредством порталов-переходов соседние сектора. Эта совокупность сектор-портал-сектор называется «потенциально видимый набор», PVS. Яркий пример портального движка – Descent.

Итерация – в данном случае разные версии одного движка; каждая последующая итерация обязательно повторяет или оптимизирует наработки предыдущей, добавляя существенные изменения.

Автор:
Максим Михеенко

МАСТЕР ЛОУПОЛИ

СВИТОК ДВАДЦАТЬ ТРЕТИЙ

Дорогие друзья! Практически два года рубрика «Мастер Лоуполи» ежемесячно выходила в Правильном. За это время мы сумели собрать крепкое сообщество любителей компьютерной графики и энтузиастов, которым интересно, как это все работает на самом деле. Это невероятно здорово, и мы благодарны всем вам за то, что вы поддерживали нас и вдохновляли на новые свершения. Ни для кого не секрет, что в нашем журнале грядут серьезные изменения. Этот свиток в его нынешнем виде последний, мы перезапускаем рассказы о том, как делаются игры, в новом сезоне – в несколько ином виде. В каком? Узнаете совсем скоро.

А сейчас, на следующей странице, вас уже заждался наш эксклюзив. Влад Костин, художник по персонажам из Crytek Kiev, расскажет о том, как создавать next-next gen оружие для игр будущего на основе CryEngine 3.

ПРОФАЙЛ АВТОРА

Максим Михеенко (в переводе с древнекитайского «постигающий искусство компьютерной кисти») – арт-менеджер, художник по окружению (environment artist) и текстурам в игровой индустрии. Ведущий рубрики «Мастер Лоуполи». Работал и работает над созданием арта для «Disciples 3: Ренессанс», «Санитаров подземелий», Damnation и ряда неанонсированных игр. Обожает любимую девушку, панд, море и все, что связано с потертыми заржавевшими текстурами. Ратует за Dominance War и CGTalk.ru`MAGIC Next-Gen. С удовольствием ответит на все вопросы по электронной почте BeyondDark@mail.ru или на форуме «РС ИГР».

СОЗДАНИЕ SCI-FI ВИНТОВКИ ДЛЯ ИГРЫ НА ДВИЖКЕ CRYENGINE 3

Сегодня я покажу и расскажу по этапам, как создается оружие в стиле sci-fi для современных компьютерных игр. Моя пушка называется Jet FireGun. Технические характеристики модели брались исходя из того, как я представляю себе игру в духе Crysis 3. Что-то вроде next-next gen технологии наших дней. Будучи работником Crytek, я имею возможность отрендерить модель в новейшем движке CryEngine 3. При выполнении данной работы некоторые этапы будут реализовываться с учетом технических особенностей движка, что может быть полезно многим потенциальным трехмерным художникам.

Для начала рассмотрим все этапы создания Jet Firegun'a:

- концепт
- высокополигональное моделирование (highpoly)
- низкополигональное моделирование (lowpoly)
- развертка (UV)
- запекание карты нормалей и AO
- создание текстур
- технические настройки (интеграция модели в движок, настройка материалов)

Влад Костин – наш эксперт по сверхсовременному оружию. Влад – художник по персонажам в компании Crytek Kiev. Несмотря на это, ему интересно моделить все, включая оружие, транспорт и объекты окружения. Если вспомнить такие игры, как Unreal Tournament или Gears of War, поражаешься, насколько качественно и продуманно там создана вся графика, от простейшей бочки до навороченного вооружения. Критерием интересности в данном случае является сложность, исполнение и уникальность стиля. Чем сложнее и уникальнее, тем интересней, ведь делая что-то, чего до этого еще не делал, расширяешь свои рамки возможного.

MILESTONE 1 КОНЦЕПТ

Концепт-арт является одним из важнейших этапов создания любой трехмерной модели. Если сама идея плохая, то какими бы крутыми ни были модель или текстуры, конечный продукт все равно будет априори плохо восприниматься. Признаюсь честно, я сам для себя давно ничего в таком духе не делал, поэтому было тяжеловато придумать концепт, что, впрочем, лишь повысило мой интерес при создании оружия. А так как мне давно уже не доводилось что-либо придумывать, для начала нужно было найти источник вдохновения и настроиться на творческий процесс. Для этого у меня всегда наготове папки с картинками великих, на мой взгляд, художников, которые я периодически скачиваю с разных CG-форумов в Интернете. Со стилем я определился сразу, это будет sci-fi. Многие говорят, что на сегодняшний день его более чем достаточно, но я скажу, что поистине качественного sci-fi сейчас очень мало. То, что я выбрал направление, в котором буду работать, сразу помогло подобрать необходимые референсы для поиска вдохновения. Не пиара ради, а гордости для, скажу, что как референсы я взял в первую очередь работы отечественных циф-

ровых художников, в частности, Виталия Булгарова, работы которого я считаю эталоном стиля, детализации, понимания формы; Вадима «Molotov» Бахлычева, модели которого поражают своей функциональностью и в то же время дизайном и продуманностью. Также были взяты работы зарубежных художников, таких как Josh Nizzi, Keith Thompson, Cedric Seaut, Andrew Lewis и других (при желании их всех можно легко найти в Интернете, просто введя в поиске ту или иную фамилию).

В первую очередь очень важно определить силуэт. Силуэт – это то, что позволит узнавать модель на расстоянии, в руках персонажа, на фоне окружения, да еще и в движении. Не менее важный этап концепта – это разбиение силуэта на массы. Данные блоки форм позволят деталям, которые будут на оружии, не превратить его в кашу, а упорядочить их таким образом, чтобы модель и ее отдельные части хорошо читались. Многие художники, создавая какую-либо модель, делают большой упор на функциональность, при этом забывают про стиль и дизайн, другие – наоборот. Я, в свою очередь, пытаюсь найти золотую середину, но все же больше упор делаю на дизайн, так как то, что я делаю, создается для игр, где функциональность имеет меньшую значимость, чем стиль и внешний вид.

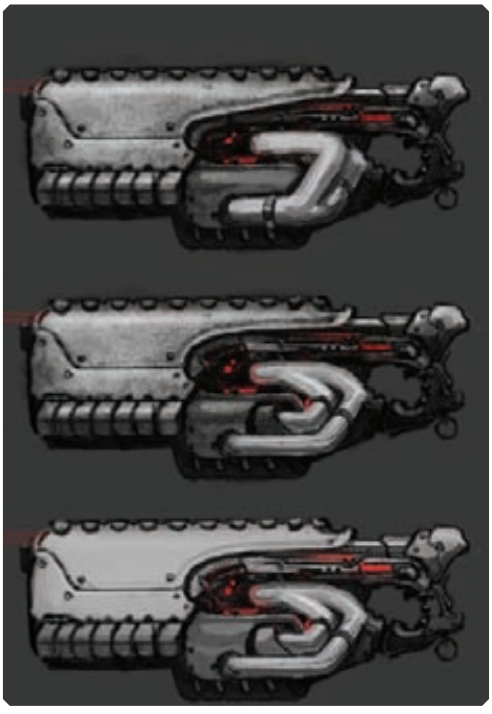
Сперва я создал быструю болванку в 3ds max. Сделал скриншот и закинул его в Photoshop, где начал набрасывать сверху детали. Сделав черновой набросок в Photoshop (техника моего двухмерного рисования до сих пор осталась где-то на начальном уровне – так что вы можете повторить все абсолютно свободно), я продолжил делать модель-прототип в программе трехмерного моделирования 3ds max. Так как набросок очень сырой, в процессе моделирования прототипа я внес много коррекций, что существенно улучшило вид оружия (это было необходимо для того, чтоб лучше понять, что мне хочется на самом деле создать). Также прототип помог мне лучше почувствовать форму и расставить все акценты в нужных местах. В процессе создания высокополигональной модели некоторые детали менялись, так как по ходу создания всегда приходят новые идеи.

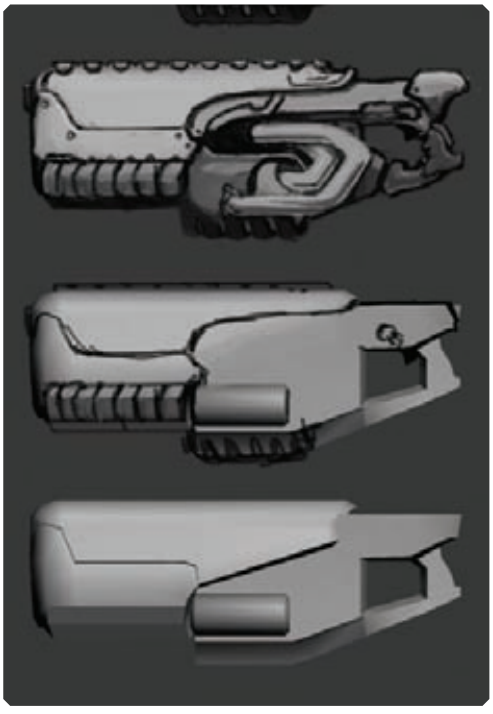
MILESTONE 2 HIGHPOLY МОДЕЛИРОВАНИЕ

Приступим к самому интересному – Highpoly. 3ds max 2010 имеет в своем арсенале богатый выбор инструментов для высокополигонального моделирования. Как они работают описано в многочисленных уроках на просторах Интернета, поэтому остановлюсь на общих принципах создания модели, на которые я опирался. Прототип, созданный ранее во время обдумывания концепта, послужит базой для последующей детализации. При его создании главное – это форма, топология уходит на второй план. Раньше я думал, как и многие, что при моделировании высокополигональной модели топологию надо жестко соблюдать на протяжении всего процесса. Но данный метод сильно ограничивал в случаях, когда мне нужно было создать какие-то сложные формы, и при этом еще следить за топологией, что очень непросто.

Создавая болванку по концепту, в ходе процесса я добавлял какие-то элементы дизайна, таким образом додумывая концепцию оружия. Иногда финальный концепт рисуется именно после того, как прототип завершен, что и произошло в моем случае. Это очень повышает качество финального игрового продукта, особенно когда в процессе моделирования и концепт-арта участвуют два человека. Моделер получает помимо детального концепта и саму болванку с базовыми формами, что облегчает процесс моделирования.

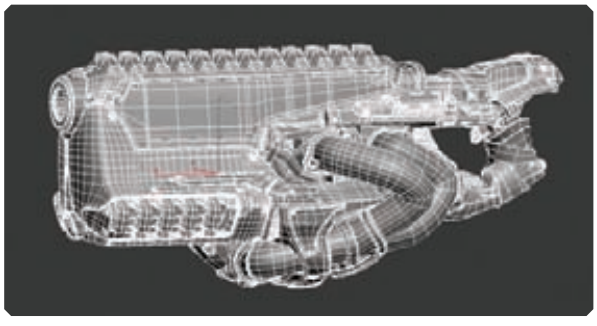
Удостоверившись, что болванка вас полностью устраивает, можно завершать концепт и переходить ко второй части. Эта часть не столько творческая, сколько техническая, но, тем не менее, некоторые новые детали здесь обязательно добавятся. На данном этапе правится топология, постоянно проверяется, хорошо ли сглаживается та или иная часть модели. Здесь топология уже играет большую роль, так как, если ее не соблюдать, иногда возникают «косяки» при сглаживании. Поэтому деталь за деталью, очень тщательно, все переделывается и доводится до ума. Также желательно, чтобы highpoly модель состояла только из четырехугольников.





СИЛУЭТ – ЭТО ТО, ЧТО ПОЗВОЛИТ УЗНАВАТЬ МОДЕЛЬ НА РАССТОЯНИИ И В РУКАХ ПЕРСОНАЖА.

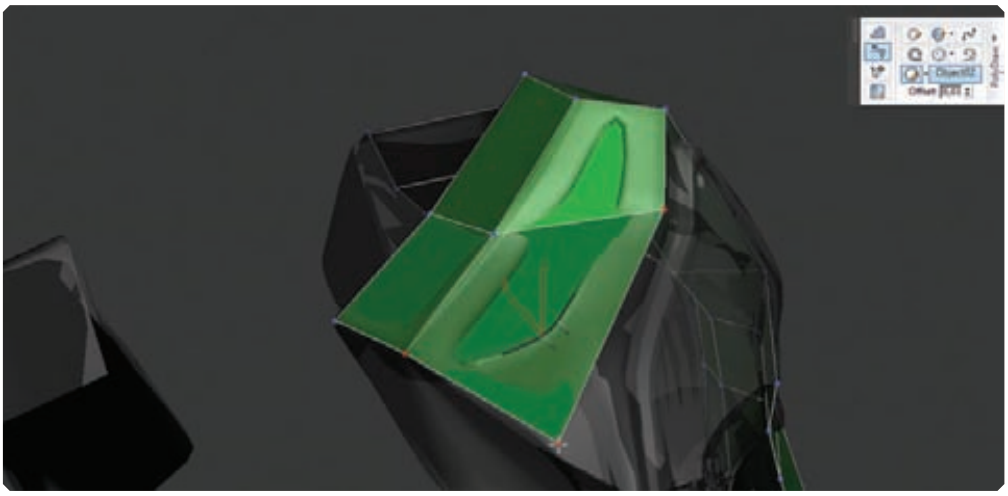
В результате всех стараний получилась вот такая высокополигональная модель:

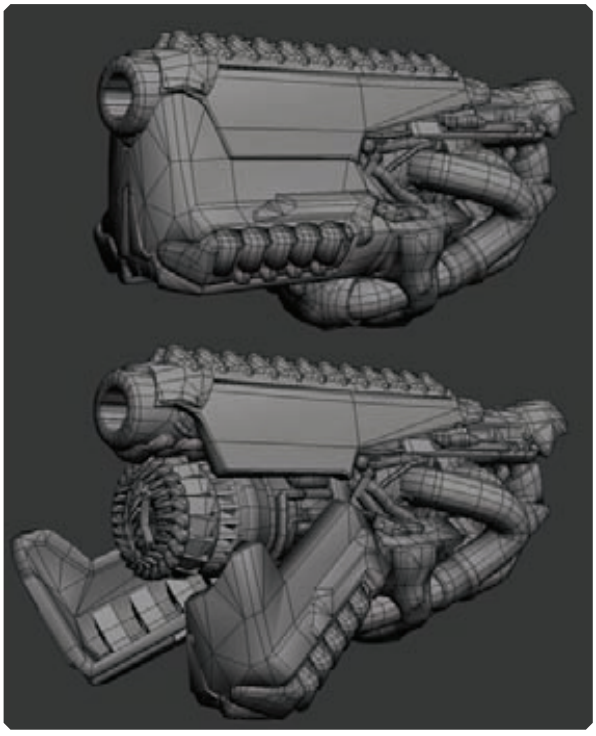


MILESTONE 3 LOWPOLY МОДЕЛИРОВАНИЕ

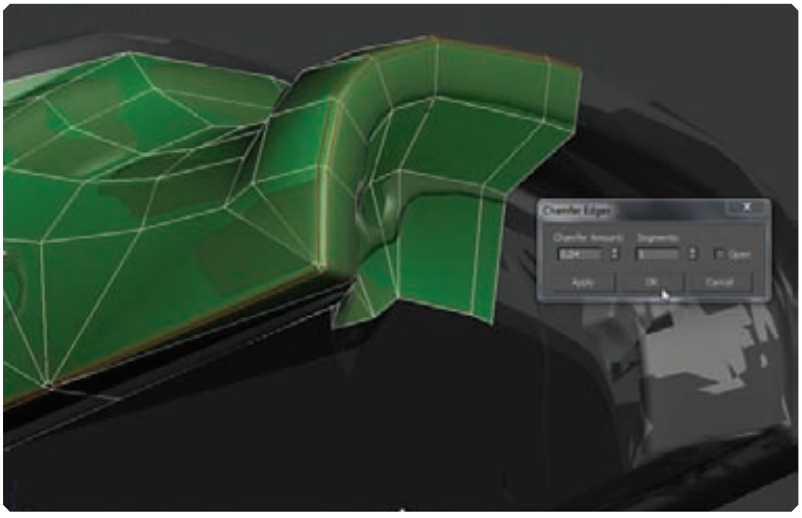
Данный этап для меня является не таким интересным, как предыдущий, но он очень важен, так как низкополигональная модель – это то, что будет в игре, поэтому данному этапу нужно уделить должное внимание. В процессе моделирования некоторые части оптимизировались из высокополигональной модели, а некоторые делались заново, так как некоторые части highpoly настолько высокополигональны, что на их оптимизацию могло уйти больше времени, чем на то, чтоб сделать эти части с нуля. Для таких частей меша 3ds max предоставляет отличные инструменты Polydraw, очень удобные для низкополигонального моделирования персонажей, оружия и объектов окружений. Я заметил, что немногие пользуются данными инструментами, только не понятно почему. Рекомендую всем попробовать. В общем, в lowpoly в первую очередь важно повторить силуэт, но при этом надо учитывать тот момент, что на этот меш потом запекается карта нормалей (normal map). Например, в местах, где очень острые углы, надо делать другие smooth-группы, или можно делать chamfer, и тогда нормал мап ложится отлично.

Учитывая то, что модель рассчитана на next-next gen технологию, в моем представлении бюджет по полигонам на такой ствол будет где-то 25 тысяч треугольников.





Вот она, сверхдетальная lowpoly для игр будущего.



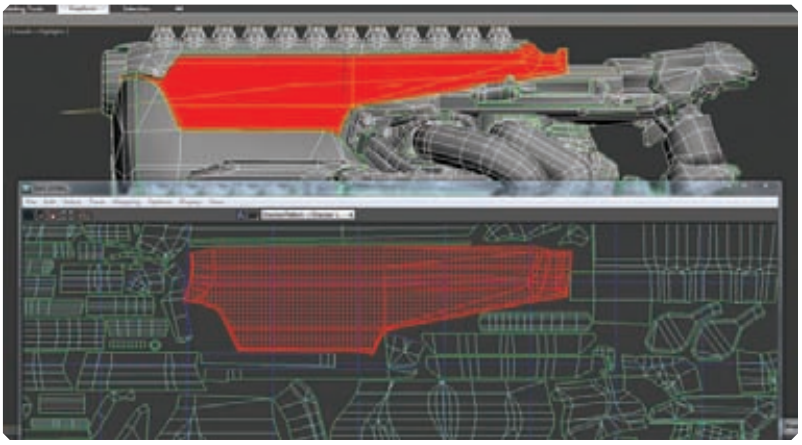
Chamfer на углах очень здорово помогает для правильного запекания карт нормалей.

MILESTONE 4 РАЗВЕРТКА (UV)

Для данного этапа используется 3ds max. Есть, конечно, программы куда более удобные, например UV Layout, но я решил сделать все по-православному. Про то, как разворачивать hard-surface модели, было подробно написано как в Мастере, так и в Интернете, поэтому я остановлюсь на особенности развертки для CryEngine 3 – это достаточно интересно, да и такая информация сейчас на вес золота. Особенность заключается в том, что для данной модели все части развертки должны быть разложены только горизонтально. Это делается из-за того, что в движке, чтобы на металле был хороший блик, включается функция, которая сужает блик по вертикали или горизонтали. Величина сужения и направление задаются ползунками. В свою очередь, этот блик в виде полоски света двигается по развертке строго верти-

ГРАМОТНАЯ РАЗВЕРТКА САМА ПО СЕБЕ НЕ СДЕЛАЕТ ВАШУ ТРЕХМЕРНУЮ МОДЕЛЬ ЛУЧШЕ. А ВОТ НЕАККУРАТНАЯ РАЗВЕРТКА СПОСОБНА В ИТОГЕ СВЕСТИ НА НЕТ ВЕСЬ ВАШ ПЕРВОКЛАССНЫЙ МОДЕЛИНГ И ТЕКСТУРИНГ.

кально или горизонтально, и если кусок развертки будет под одним углом, второй кусок под другим, то, соответственно, в движке блик будет ломаться и не совпадать на этих кусках меша. В остальном все как обычно. Всю площадь текстуры нужно использовать максимально, части с другой smooth-группой нужно вырезать отдельно и так далее. Скажу честно, это самая неинтересная для меня часть работы, и чем сложнее модель (например такая, как сейчас у нас), тем неинтересней это все разворачивать. Тем не менее, это крайне важный этап, который, как и все остальное, требует вашего максимального внимания. То, как вы разложите модель, напрямую повлияет на удобство текстурирования чуть позже.



Разворачиваем пушку, придерживаясь необходимых правил. Для проверки качества развертки наносим на модель checker.

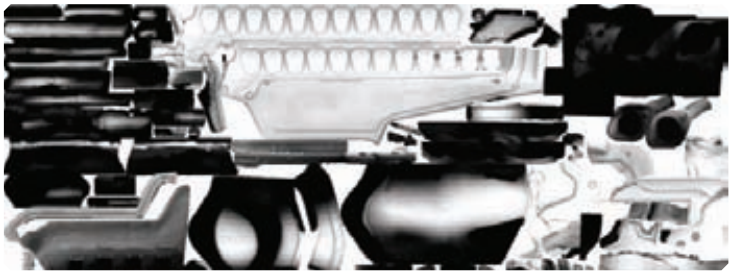
MILESTONE 5 ЗАПЕКАНИЕ (BAKES)

Запекание карт нормалей (normal map) и ambient occlusion (AO). Вообще, есть специальная утилита, которая прекрасно запекает необходимые текстуры и заточена именно под CryEngine 3, но так как я не очень ее люблю, я запекал все в 3ds max (на мой взгляд, для технологических моделей 3ds max печет лучше всех), при всем при этом в движке визуальной разницы между ними практически нет. А если разницы нет, то намного удобнее делать это в 3ds max. Для запекания модель была разнесена на детали, чтоб не запекались куски с соседних частей. Для запекания освещения (AO) модель, напротив, не разносится – для того, чтобы тени легли правильно в том виде, в котором модель будет в игре.

Далее я запек AO в программе xNormal. Это очень удобная и бесплатная программа, с множеством полезных функций, которые она выполняет очень качественно. Раньше я пек AO в XSI, так как качество «выпечки» было хорошее и можно было подгружать очень большие модели без траты нервов, как это происходит в 3ds max. Но ограничения в миллионах полигонов в XSI есть, а в программе xNormal я до таких ограничений еще не добрался. По качеству запекания AO xNormal не уступает XSI, но она намного удобнее. Всем рекомендую попробовать и ознакомиться с данной программой, я думаю каждый найдет там что-то для себя полезное. При запекании данной карты такой параметр, как количество лучей в финальном варианте, я оставляю на том же уровне, что и при тестовом просчете. В результате карта получается с очень интересным шумом, который впоследствии добавит разнообразия в текстуре.

Карта нормалей. Сверхдетальная и четкая.

Конструктор «Лего» для запекания карт нормалей (normal map).



AO запеклась. Обратите внимание на небольшой шум.

MILESTONE 5 ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

После запекания можно переходить к творчеству, рисованию diffuse-карты! Имея богатый опыт в этой области, я выработал свою workflow (цепочку действий) для создания текстур, о которой я сейчас расскажу. Первым делом нужно создать исходный файл PSD в Adobe Photoshop. В разрешении я сильно не извращался, поэтому выбрал размер 2048 на 2048. Свой PSD я разбиваю на 4 папки:

- черный слой (удобно, чтоб все было на черном фоне и ничто не отвлекало)
- базовая фактура (здесь только базовые вещи, разбиение по цветам, тонам и т.п.)
- детали (вся грязь, царапины, тени и блики живут в отдельной папке)
- AO (ambient occlusion и иногда cavity карты, которые я смешиваю через multiply в Photoshop)
- маски (все маски выделения, сетка, карта нормалей)

Разбивая таким образом файл, я всегда знаю, что там происходит, всегда легко найти тот или иной слой. Очень удобно работает возможность переименовывать слои в соответствии с информацией, которую они несут в себе. Это облегчает работу, когда слоев много и не приходится искать по часу, в каком из тысячи слоев layer324 или layer059 находится необходимая тебе прямо сейчас фактура.

Создав папки, для начала я сделал маски выделения для разных частей модели и для деталей, чтоб не думать об этом и не перебивать себе далее творческий процесс. Потом все идет в порядке создания папок. Используя маски выделения, для каждой части создаем базовую фактуру, цвет. Тоном выделяются детали. По окончании этой стадии модель приобретает «раскрашенный» вид, некую базу. Далее можно переходить к царапинам (для рисования царапин на стыках UV я использовал Bodypaint3D), грязи и всему тому, что добавляет так необходимый нам здесь реализм.
Так как я делаю сначала карту diffuse, а после specular, надо помнить, что основное чувство материала с бликами, например, металла будет в конце, когда все карты готовы, модель в движке и материалы настроены. Поэтому, рисуя diffuse-map, я представляю наперед, как это должно будет выглядеть в финальном варианте. Вспоминая свои первые попытки в текстурировании, понимаю, что это приходит с опытом.

Далее пора заняться картой бликов (specular), что тоже очень увлекательно. Базовый набросок можно сделать еще до экспорта в движок, а потом дотянуть, уже глядя на модель в CryEngine 3. Для начала все делается черно-белым, убивается AO (тени в спекуляре не нужны!), по имеющимся маскам выделяются части с одинаковым материалом, слой для настройки levels, там выкручивается контраст до желаемого уровня, далее проходимся по всем материалам, отдельно подкручиваем грязь, где это необходимо, выделяем царапины, добавляем какую-то контрастную фактуру, которой не было на карте цвета (diffuse), – и, вуаля, база поставлена. Спекуляр для труб и нижней части пушки делался отдельно в связи с особенностями движка.

ТЕКСТУРЫ – НАШЕ ВСЕ. БЕЗ НИХ ВСЕ ТРЕХМЕРНЫЕ МОДЕЛИ – СЕРЫЕ И УНЫЛЫЕ ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ОБЪЕКТЫ В ПРОСТРАНСТВЕ. И ЛИШЬ С ПРИМЕНЕНИЕМ КАРТ ЦВЕТА, БЛИКА И КАРТ НОРМАЛЕЙ ОНИ ОЖИВАЮТ. GLOW ПРИДАЕТ СВЕЧЕНИЕ, А SSS-КАРТА ПОЗВОЛЯЕТ ИМИТИРОВАТЬ ЧЕЛОВЕЧЕСКУЮ КОЖУ.

Пример иерархии в PSD от Влада Костина.

Финальная карта диффуза (цвета).

Финальная карта спекуляра (бликов).

MILESTONE 6 ТЕХНИЧЕСКИЕ НАСТРОЙКИ (ИНТЕГРАЦИЯ МОДЕЛИ В ДВИЖОК, НАСТРОЙКА МАТЕРИАЛОВ)

Для начала все экспортится в меш с разбитыми ID'шками. Потом создается мультиматериал, с тремя субматериалами. Первый – это металл, тут все понятно. В альфа-канал карты цвета (diffuse) была добавлена карта свечения (glow), она черно-белая и выделяет те части текстуры, которые будут светиться. Интенсивность свечения регулируется ползунком. Также ползунками настраиваются интенсивность, размер, степень сжатия блика. Остальные два материала немного отличаются. Там использована cube-map. Это что-то типа карты, которая отражается на выбранной поверхности. По ходу всего этого дорисовывается до необходимого уровня спекуляр, и в итоге выкристаллизовывается результат!

При чтении этого материала может показаться, что работа шла очень быстро и просто, но могу вас уверить, что на это ушло порядочно времени, – все делалось после работы, в будни и в выходные. Но удовольствия было получено море, особенно когда видишь свое творение в движке, полностью настроенное и со всеми материалами. Развитие концепта модели происходило динамически, и до завершения высокополигональной модели постоянно менялись и дорабатывались какие-то детали. Советую пробовать разные варианты, например, проработать концепт еще до начала моделирования и, в конце концов, найти свой собственный метод! Всем желаю творческих успехов! Работать, работать и еще раз работать. ■

Финальная модель в движке! Ура!

Модель в виде от первого лица для какого-нибудь первоклассного шутера будущего!

ИГРОВОЙ АРТ КАК ИСКУССТВО

Компьютерная графика в играх – это уже полноценное современное искусство и альтернативная реальность. Перед вами любезно предоставленная работа Александра Степанчикова «Кощей», что называется, в полный рост. Это игровой next-gen персонаж наших дней, завтра все будет еще круче.

Автор:
Иван Гусев

EDITORIAL

Бета Medal of Honor совершенно не понравилась. После Battlefield Bad Company 2 с относительно большими пространствами, самой реалистичной баллистикой в мейнстрим-шутерах и частичной разрушаемостью многопользовательский режим новой MoH выглядит для EA DICE большим прыжком назад. Малюсенькие карты и предельно аркадные пострелушки – сейчас игра кажется чахоточным родственником Modern Warfare 2, проигрывая последней по всем фронтам. Разве что техника в Medal of Honor есть, да и то не на всех картах.
Слабо верится, что до выхода игры в октябре что-то улучшится. Зато к BFBC2 зимой обещают «вьетнамское» дополнение. Хоть что-то.

Денис Кублицкий,
редактор рубрики

БЕТА-ТЕСТ

LEGO Universe предназначена для семейной аудитории.

LEGO UNIVERSE

Полным ходом идет закрытое бета-тестирование LEGO Universe, первой MMO-игры под популярной торговой маркой. Желающим помочь студии NetDevil, известной по провальной Auto Assault, следует зарегистрироваться по ссылке universe.lego.com и получить LEGO ID. Разработчики постепенно расширяют число тестеров, так что у каждого есть шанс. Кстати, стала известна дата выхода: LEGO Universe распахнет свои виртуальные врата 26 октября. Покупателям, оформившим предзаказ на сайте LEGO или в фирменных магазинах, присвоят титул отцов-основателей и откроют доступ в страну бесконечного «конструктивного» счастья на две недели раньше. Они также получат эксклюзивную LEGO-фигурку и клевый внутриигровой наряд. Месяц подписки будет стоить 10 евро. ■

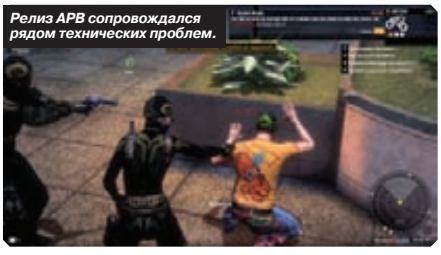
ЭКРАНИЗАЦИЯ WORLD OF WARCRAFT БУКСУЕТ

Рэйми не спешит со сценарием.

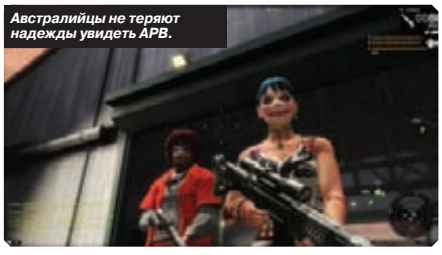
Права на экранизацию были куплены еще в мае 2006 года.

Фэны World of Warcraft теряют терпение – им надоело ждать начала съемок фильма по мотивам их любимой MMORPG. О проекте ничего не слышно! Радует лишь то, что экранизацией заправляет Сэм Рэйми (Sam Raimi), режиссер «Зловещих мертвецов» и «Человека-паука». Он талантлив и, самое главное, любит World of Warcraft. Своего первого персонажа – шамана – Сэм прокачал до 29 уровня, а затем «нечаянно удалил». Зато второго героя развил уже до 72 уровня. Рэйми уточнил, что не купил высокоуровневого персонажа, а прокачал его лично, потратив на это дело не один месяц. Зато теперь Сэм прекрасно понимает, чем хороша MMORPG, по мотивам которой он собирается снять новый эпик.
«Я люблю мир, созданный разработчиками из Blizzard, – говорит Рэйми. – Он поразителен. Мне нравится масштаб происходящего, разнообразие пейзажей, гигантские монстры, битвы, заклинания, оружие...»
Несмотря на разглагольствования о том, как будет здорово «показать сражения орков с топорами и паладинов с молотами», Рэйми не знает, когда начнутся съемки. По его признанию, пока у него на руках лишь 40-страничный сценарий. Пусть даже текст написан автором «Спасения рядового Райана» Робертом Родатом (Robert Rodat), хотелось бы, чтобы работа пошла быстрее. Режиссер «Человека-паука» заверил, что трудится над сценарием вместе с Родатом: они выискивают во вселенной Warcraft интересных персонажей и придумывают для них сюжет.
Ориентировочно кинопремьера World of Warcraft намечена на 2013 год. ■

APB БУДЕТ ДОКУЧАТЬ РЕКЛАМОЙ



Релиз APB сопровождался рядом технических проблем.



Австралийцы не теряют надежды увидеть APB.

Накануне запуска онлайнового экшна APB пользователей ждал «сюрприз» – стало известно, что по каналу голосовой связи будут гонять рекламу! Многие игроки забеспокоились, а не случится ли такого, что в разгар схватки, когда члены команды советуются друг с другом, вдруг включается ролик, прославляющий ресторанную сеть или лимонад. Разработчики поспешили всех успокоить: реклама будет звучать не чаще одного раза в три часа. К тому же за определенную плату ее можно отключить.

Также появилась информация, что APB может никогда не выйти в Австралии. Официальная причина звучит довольно нелепо – не запущены местные серверы, и ни студия Realtime Worlds, ни издательство Electronic Arts не собираются это делать. А сервер в Австралии необходим, потому что у APB более жесткие требования к пингу, чем у большинства MMO. Скорее всего, разработчик и издатель просто решили не связываться с «кенгурушниками», потому что австралийский совет по рейтингам (OFLC) строго оценивает игры, и у идейной наследницы GTA есть все шансы попасть под запрет. ■

ДЕШЕВО И ОЧЕНЬ СЕРДИТО

Alganon создавалась по чертежам World of Warcraft.

Дерек Смарт обвинил Дэвида Аллена в непрофессионализме.

В полне возможно, вы ничего не слышали об Alganon, фэнтезийной MMORPG, увидевшей свет полгода назад. Не беда – игра не достойна вашего внимания. Однако дрязги вокруг нее хорошо отражают ситуацию на MMO-рынке, куда сейчас стремятся все подряд. Разработчиком и издателем Alganon является американская компания Quest Online. Руководить созданием MMORPG она наняла Дэвида Аллена (David Allen), автора нишевых, дешевых ролевых игр Mordor и Demise: Rise of the Ku'tan. Как утверждает руководство Quest Online, в Alganon инвесторы вложили 4 миллиона долларов. На самом деле, для MMORPG – смешная сумма. Неудивительно, что игра получилась «косая» и неоригинальная. Мало того что она стилистически слизана с World of Warcraft, у них еще и похожи интерфейсы, а также некоторые внутриигровые объекты (догадайтесь, кто занимался плагиатом).

В общем, мистера Аллена уволили с поста руководителя Quest Online. Геймдизайнер оскорбился и подал в суд, требуя восстановления в должности. Аллен уверяет, что его сместили незаконно, и это все интриги нового президента, известного в игровой индустрии скандалиста Дерека Смарта (Derek Smart). В ответ Quest Online подала в суд на своего бывшего сотрудника. Почему? Он якобы сделал плохую игру, не брезговал плагиатом и нанес непоправимый вред репутации Alganon.

Тем временем Alganon продается по 20 баксов штука, завлекая отсутствием абонентской платы. Но дураков нет. ■

В КИТАЕ ЗАКРУЧИВАЮТ ГАЙКИ

Так выглядит типичное китайское интернет-кафе.

ММО-зависимость может стать национальной болезнью Китая.

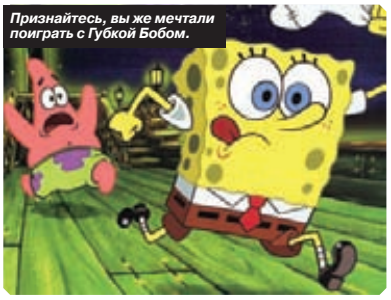
Китайский онлайновый рынок растет невероятными темпами. Жители Поднебесной тратят на онлайн-развлечения больше, чем на просмотр фильмов в кинотеатрах. Побочный эффект – свыше 2.5 миллионов человек страдают от ММО-зависимости (не зря первая клиника для игроков открылась именно в Пекине). Китайские власти намерены бороться с интернет-злом, в первую очередь пытаясь защитить детей. Недавно несовершеннолетним запретили посещать интернет-кафе. Если подростка поймают в таком заведении, «лавочка» закроется на 30 дней. Повторное нарушение приведет к отзыву лицензии.

С 1 августа меры были ужесточены. Всем игрокам запрещено регистрироваться в ММО-играх под чужим именем. Самое главное, лица, не достигшие 18 лет, больше не могут пользоваться виртуальными деньгами! То есть, скажем, играть в Free Realms разрешено, а купить ездового динозаврика – нет. Министерство культуры КНР также предупредило: игры, в которых есть порнография, чрезмерное насилие, религиозные культы и прочий «нездоровый контент», будут запрещены. ■

Требуются бета-тестеры!

Издательство Interplay наконец-то объявило официальное название MMORPG во вселенной Fallout. Как и предполагалось, игру, ранее известную под кодовым именем Project V13, нарекли Fallout Online. По такому случаю проект обзавелся перегруженным флэш-анимацией сайтом с несолидным адресом www.fallout-on-line.com. Нам предлагают зарегистрироваться, чтобы быть в курсе новостей, а также указать, есть ли желание поучаствовать в бета-тестировании.

Напомним, что между Interplay и Bethesda Softworks, владельцем прав на Fallout, продолжается судебная тяжба. Дотянет ли Fallout Online до релиза? ■


Признайтесь, вы же мечтали поиграть с Губкой Бобом.

Многопользовательская детская игра Free Realms на днях покорила планку в 12 миллионов пользователей. Теперь уже ни для кого из издателей не секрет, что юные игроки – очень важная целевая (и доходная!) аудитория. Неудивительно, что MTV Networks Asia анонсировала онлайн-игру по мотивам популярного мультсериала «Губка Боб Квадратные Штаны». Проект создается в сотрудничестве с тайваньской компанией GigaMedia Limited и предназначен для азиатского рынка. SpongeBob SquarePants MMO выйдет в 2011 году в Китае, Японии и Южной Корее. Планы насчет западного релиза пока неизвестны. ■

Автор:
Святослав Торик

Сразу за центральной башней расположен резервуар, в котором обитает Леди Вайш. Там пытаются выстроить аналог Солнечного колодца. Со своей «запредельной» спецификой, разумеется.

СТАТУС
TORICK, РАЗБОЙНИК 80 УРОВНЯ

ДИСЛОКАЦИЯ
EU-DEATHWING, OUTLAND

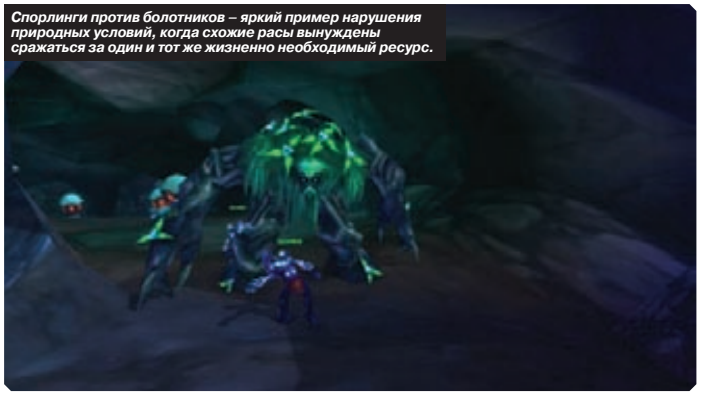
WORLD OF WARCRAFT

ЗАПРЕДЕЛЬЕ, ЧАСТЬ II

ВЫХОД THE BURNING CRUSADE ВДОХНУЛ НОВУЮ ЖИЗНЬ В ГРАФИЧЕСКОЕ НАПОЛНЕНИЕ ИГРЫ. И ЕСЛИ ПОЛУОСТРОВ АДСКОГО ПЛАМЕНИ КАЗАЛСЯ ПОКОРИТЕЛЯМ ЗАПРЕДЕЛЬЯ ВЕСЬМА НЕПРИГЛЯДНЫМ, ТО УЖЕ СЛЕДУЮЩАЯ ЛОКАЦИЯ ЗАСТАВЛЯЛА АХНУТЬ. СИНЕ-ЗЕЛЕНАЯ ПАЛИТРА, ОБИЛЬНАЯ ГРИБНАЯ ТЕМАТИКА, УДИВИТЕЛЬНАЯ ФЛОРА И ОПАСНАЯ ФАУНА – БОЛОТО ЗАНГАРТОПЬ (ZANGARMARSH) УНИКАЛЬНО В СВОЕМ РОДЕ, ВПРОЧЕМ, КАК И ВСЕ ДРУГИЕ РЕГИОНЫ ДОПОЛНЕНИЯ. ПОЛЕТЕЛИ!

Если выполнять задания в порядке, обозначенном дизайнерами игры, Зангартопь станет второй зоной для исследователя Запределья: парочка квестов из Полуострова адского пламени отправляет игрока в Кенарийский оплот. Здесь основали свою базу друиды Круга Кенариона, прошедшие сквозь Темный портал, чтобы выяснять, есть ли жизнь на Драеноре. Неудивительно, что они обосновались именно в Зангартопи, – здесь жизни во всем ее разнообразии более чем достаточно. Результаты исследований дали друидам неутешительный вывод: во всем виноваты нага, обустроившие свои жилища на местных озерах. Всем героям предоставляется отличная возможность помочь Кругу Кенариона, выполняя задания на местности и проходя местные подземелья, коих тут аж четыре штуки (про рейдовый SSK я даже когда-то рассказывал в дневниках). Орда и Альянс, как и в предыдущей локации, представлены парами поселений: тролльская Застава болотной крысы и Забра'джин,

С помощью гигантской помпы нага высасывают из болот воду. Дело благородное, если не учитывать, что при этом биогеоценоз Зангартопи летит ко всем чертям.



Спорлинги против болотников – яркий пример нарушения природных условий, когда схожие расы вынуждены сражаться за один и тот же жизненно необходимый ресурс.

Несмотря на умственную отсталость, Заблудшие не растеряли архитектурных навыков, да и одежда у них явно ручной выделки.

а также дренейские Телредор и Прибежище Оребор. Интересно происхождение названия последнего: с одной стороны, в Швеции есть город Эребру с местной достопримечательностью – водонапорной башней в виде огромного гриба; с другой – это поселение расположено под горой, в точности как королевство гномов Эребор под Одинокой горой из «Хоббита» Толкина.

Добрую треть болот обжили нага из двух племен: Кровавой чешуи и Темного гребня. В основном они занимаются исполнением плана Леди Вайш по иссушению болот и созданию нового Колодца магии. Когда-то давно их истребляли пачками игроки, которые хотели набрать высший уровень репутации со Спореггаром, но не желали собирать гибискусы.

БРАТЬЯ НАШИЕ МЕНЬШИЕ

Кстати, о Спореггаре. Это царство спорлингов, тех самых разумных грибов, которые непрестанно воюют с гигантскими болотниками. Вообще, по науке, болотники тоже имеют грибное происхождение (как и вся Зангартопь, если уж на то пошло), но их развитие пошло по пути растительному: хлорофилл с фотосинтезом, все дела. Помимо гигантов есть заметные проблемы и с нага, которые выживают грибных человечков с насиженных мест. Спорлинги с радостью принимают любую помощь в их борьбе за выживание, но их торговцы обладают... как бы это сказать, повышенной патриотичностью. Они не принимают деньги, только внутреннюю валюту спорлингов, грибы огнешляпки. К счастью, эти грибы растут по всему болоту, так что, полетав с полчаса по округе, можно набрать достаточно, чтобы купить почти любую вещь из небольшого прайс-листа торговцев Спореггара. Гибискусы, о которых я упомянул, это цветочки, растущие исключительно в подземельях Резервуара Кривого клыка. Их могут собирать не только травники, но попадаются они довольно редко: помню, магом я собирал штук по пять за один десятиминутный пробег по первой части Нижетопи. После этого приходилось перезапускать подземелье и повторять все заново. Но гибискусы – это еще цветочки во всех смыслах слова, потому что альтернативой был повторяющийся квест на убийство местных нага, который приедался гораздо быстрее, чем Нижетопь, постоянно держащая в напряжении: если убьют – с кладбища до инстанса бежать долго.

В центре другой грустной истории о борьбе за место под солнцем находятся Заблудшие. Когда орки, напившись крови демонов, занялись геноцидом дренеев, в живых остались лишь немногие. Но, словно этого было мало, их взялись преследовать демоны, что, впрочем, продолжалось недолго – ровно до раскола Драенора. Однако страшная катастрофа послужила еще одним мощным катализатором: синекожие окончательно сошли с ума и отреклись от старых традиций и знаний, деградировав до совершенно животного агрессивного состояния. Небольшая группа Заблудших в поисках лучшей жизни прошла через Темный портал (сейчас они живут в Болотах печали и бродят по Выжженным землям в попытках вернуться домой), но большинство осталось на родных кочках. Местные дренеи из Телредора пытаются вернуть сумасшедших собратьев к истинному све-

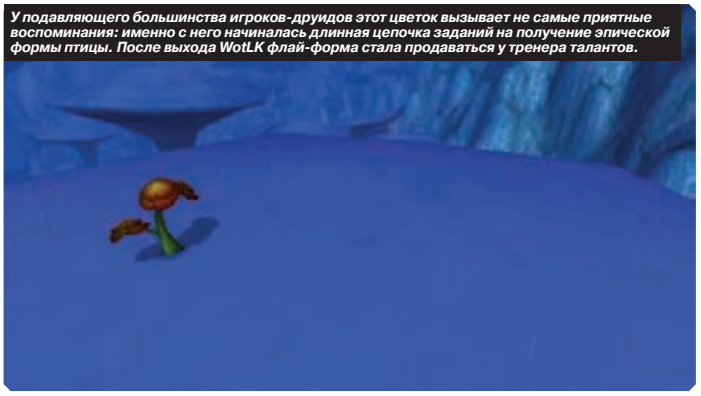
Это загадочное кольцо осталось в Зангартопи еще с альфа-версии The Burning Crusade. Только тогда оно опоясывало всю локацию.

ЭТА СИНЯЯ ТЕМА

На самом деле гигантские грибы мы видели еще в расширенном дополнении Warcraft II: Beyond the Dark Portal. Там они служили аналогом деревьев: их собирали орки-пеоны и крестьяне, а «древесина» шла на возведение сооружений. Любопытно, что сама локация Зангартопь в ту игру не попала, однако только в ней после раскола Драенора остались эти гигантские подберезовики.

Грибы самых разных видов и форм растут и развиваются здесь столь давно, что они превратились в разумных существ и объявили друг другу войну по причине банальной, как сама природа: нехватка общих ресурсов. Каких? Грибов, разумеется.

Ну и, понятное дело, тема гигантского гриба не могла обойтись без отсылки к самому известному произведению, в котором фигурирует этот биологический казус. Говорящей гусеницы, увы, нет. Зато кальян на месте.


У подавляющего большинства игроков-друидов этот цветок вызывает не самые приятные воспоминания: именно с него начиналась длинная цепочка заданий на получение эпической формы птицы. После выхода WotLK флай-форма стала продаваться у тренера талантов.

Веселенькие костры фестиваля середины лета необычно смотрятся на фоне таинственной синевы Зангартопи.

Если бы не эта смелая ночная эльфийка (со своим ручным саблезубым тигром), мы бы так и не узнали причину конфликта между царством Споreггар и болотниками.

ту, но пока что получается плохо. Всего же в Зангартопи есть три деревни Заблудших: Дикотопь, Тенетопь и Остротопь. Задания прилагаются.

Каждый, кто впервые увидел это чудо вживую, не может удержаться от сравнения с треногами из Half-Life 2.

ВСЕ ПРОТИВ ВСЕХ

Далеко на западе, на самом краю болот, где уже фактически начинается Круговерть Пустоты, расположена крепость Анго'рош. Эта пещера и холм над ней – последний оплот огров племени Анго'рош. Несмотря на природную нехватку ума, эти гиганты оказались достаточно сообразительными, чтобы создать искусственный дефицит грибов в регионе, усилив борьбу спорлингов с болотниками. Главная цель огров – поселение Забра'джин, которое им по какой-то причине совершенно не нравится. Но то, что в ходе воплощения своего плана представители Анго'рош рушат экологию региона, не по душе и Альянсу – редкий случай, когда изначально непримиримые стороны независимо друг от друга вынуждены работать вместе.

Непримиримость подтверждается особым «уличным» развлечением: так называемыми Двумя вершинами. Это аналог открытого PvP из Восточных Чумных земель – нужно захватить два маяка, постояв рядом с ними при отсутствии коллег из конкурирующей организации (при их наличии PVP-битвы прилагаются), затем сбегать в деревню и принести флаг на третью точку – центральную башню. В результате вся фракция (Альянс или Орда) получит временный бонус к урону и возможность быстрее добираться с кладбища в инстансы Резервуара Кривого клыка.

На этом мы, пожалуй, закончим с болотами и отправимся на юго-восток, где таинственные синие кочки переходят в не менее волшебный Террокарский лес. Рассказ, о котором – совершенно верно! – в следующем выпуске. ■

Грибообрабатывающая фабрика в час пик.

gameland.tv

ПЕРЕЗАГРУЗКА

НОВОЕ ЛИЦО КАНАЛА – СМОТРИТЕ В ИЮЛЕ!

www.gameland.tv

Нас смотрят во всех крупных городах России и в 60 регионах страны

ЭР-ТЕЛЕКОМ · ВКАДО · ТРИКОЛОР ТВ · НТВ ПЛЮС · СТС · quarty · Corbina · ТВОЁ ТВ · ufanet

а также в более 100 кабельных сетей РФ

реклама

Автор:
Денис Кублицкий

АЙОН: БАШНЯ ВЕЧНОСТИ

В ГОСТЯХ У БАЛАУРОВ

КОРЕЙСКАЯ ВЕРСИЯ AION ВЫШЛА В НОЯБРЕ 2008, НА ГОД РАНЬШЕ АНГЛИЙСКОЙ И РУССКОЙ ЛОКАЛИЗАЦИЙ – РАЗРАБОТКА ВЕДЕТСЯ В ЮЖНОЙ КОРЕЕ, И ДОБАВКИ К ИГРЕ ТАМОШНИЕ ЖИТЕЛИ ПОЛУЧАЮТ ПЕРВЫМИ. ПОКА НАШИ СООТЕЧЕСТВЕННИКИ ТОЛЬКО ЗНАКОМЯТСЯ С ПАТЧЕМ 1.9, КОРЕЙЦЫ УЖЕ ВОВСЮ ОБСУЖДАЮТ НОВОВВЕДЕНИЯ ВЕРСИИ 2.0, КОТОРУЮ МОЖНО СМЕЛО НАЗВАТЬ ДОПОЛНЕНИЕМ, – NCSOFT ТРАДИЦИОННО (ИСКЛЮЧЕНИЕ СОСТАВЛЯЕТ GUILD WARS, НО ТАМ НЕТ АБОНЕНТСКОЙ ПЛАТЫ) РАСШИРЯЕТ СВОИ ММО-ИГРЫ БЕСПЛАТНО, И НА СЕЙ РАЗ НОВЫХ «ФИШЕК» ДЕЙСТВИТЕЛЬНО МНОГО.

ИНТЕРНЕТ: www.aion.ru

РАЗМЕР КЛИЕНТА ИГРЫ: около 10 Gb

Посмотреть Aion 2.0 вживую нам не удалось – незнание корейского не позволяет, поэтому рассматривайте данную статью как превью – в дневники она попала только потому, что Assault on Balaurea (именно так называется обновление) дополнением формально не является, но значительно расширяет функционал и геймплей Aion. Осенью обновление обещают установить на европейские и американские серверы и, надеемся, на русские тоже. Но для начала немного истории.

ТРАНСФОРМАЦИЯ

Создание мира Aion смутно напоминает события, описанные в книге Бытия: из тепла и солнечного света бог Айон сотворил планету Атрею, половинки которой скрепляла проходящая через центр планеты Башня Вечности. Первыми существами, которых создал Айон, стали драконы – им было поручено охранять Башню. Однако со временем драконами завладела жажда власти: в попытке поработить другие народы и даже завладеть силой самого Айона они развязали кровопролитную войну, продолжавшуюся несколько тысячелетий и поставившую Атрею на грань уничтожения. Осознав всю безысходность ситуации, люди и балауры (так стали называть захватчиков) собрались заключить перемирие, но благим намерениям не суждено было сбыться. На планете разразился Катаклизм, в результате которого драконы были выброшены за пределы Атреи, а планета и Башня Вечности оказались расколоты на две половины: светлую и темную. Между ними образовалась Бездна.

Когда люди, долгое время жившие на различных половинках Атреи, наконец встретились, различия между ними были столь велики, что ни о каком союзе не могло идти и речи. Подлило масла в пламя непонимания пророчество, согласно которому для спасения Атреи одна из двух частей расколотой Башни Вечности должна быть уничтожена. Так между элийцами, обитателями светлой стороны планеты, и асмодианами, жителями темной стороны Атреи, началась война, которая после неожиданного возвращения балауров превратилась в трехсторонний конфликт.

БОЕВОЙ ТРЕУГОЛЬНИК

Однако для игроков конфликт является двухсторонним – при создании персонажа можно выбрать только расу элийцев или асмодиан. Драконы-балауры являются своеобразным регулятором, помогая той стороне, представителей которой на сервере оказывается меньше. Кроме того, в Бездне, где происходит большая часть боев между игроками, находятся замки и ключевые объекты, которые могут быть захвачены балаурами. С выходом обновления игроки смогут нанести ответный удар в новом направлении, посетив родину драконов, Балаурею (Balaurea), зоны которой и сейчас сохраняют свой первозданный вид – Катаклизм их практически не коснулся.

Выполнив стартовое поручение, игроки отправятся в Гелкмарос (Gelkmaros) и Ингисон (Inggison) – новые зоны, населенные монстрами 51-го уровня и выше. Чтобы противостоять им, персонажи смогут прокачаться до 55-го уровня (текущий потолок – 50), прибарахлиться новой экипировкой, обзавестись более сильными версиями известных навыков и изучить новые способности, в числе которых так называемые стигма-умения. От обычных они отличаются тем, что доступны только при наличии стигм – магических камней, число ячеек под которые у персонажа ограничено. Фактически, это такой же способ специализировать героя, как таланты в WoW или «Властелине колец Онлайн».

Сразу видно, что это промо-скриншот от разработчиков: в игре такого исполина втроем не одолеть.

Корабль, пушки, бравые воины – если честно, это изображение может относиться к любой другой игре. Зато красиво.

Хочется надеяться, что с вводом новых стигм количество различных «билдов» возрастет – как и в других играх, сейчас в Aion популярностью пользуются лишь некоторые варианты.

ЛЕТИ ЛЕПЕСТОК

Но настоящие новшества ждут игроков не здесь. Ключевой особенностью Aion были и остаются полеты и сражения в воздухе. В обновлении появится возможность не просто летать, но и скользить по потокам ветра – этот природный феномен уникален для родины балауров. Потоки ветра будут как минимум двух типов: из фиолетового можно вылететь и спланировать на землю в любой момент, синий же играет роль экспресса – выход только на конечной. Помимо потоков для полетов можно будет использовать и гейзеры. Но чтобы забраться на гору, используя струю воздуха, нередко придется вступить в битву с монстрами, которые обожают спать на теплом местечке, блокируя поток.

КРУТОЕ ПИКЕ

Помимо регионов в Балаурее нам обещают шесть новых подземелий, рассчитанных как на группу, так и на соло-игроков. Данжи будут отличаться друг от друга не только дизайном: в процессе прохождения вы узнаете связанную с конкретной локацией историю. Например, среди инстансов будет огромное полое древо. Когда Башня Вечности развалилась на две половины, один из многочисленных осколков врезался в землю около старого дерева, которое местные жители считали священным. Со временем корни опутали осколок Башни, растение обрело разум и выбрало имя Талок (Taloc). Вбирая силу самой Атреи, дерево стало настолько большим, что полости внутри него превратились в пещеры, где поселились различные живые существа. Участники первой экспедиции в недра дерева заразились неизвестной болезнью, и теперь игрокам предстоит отправиться вглубь Талока, узнать причину хвори и найти лекарство. Похоже, давнее проклятие корейских MMORPG – необходимость бездумно крошить толпы монстров – наконец-то снято.

МОЛЧАЛИВЫЙ ДРУГ

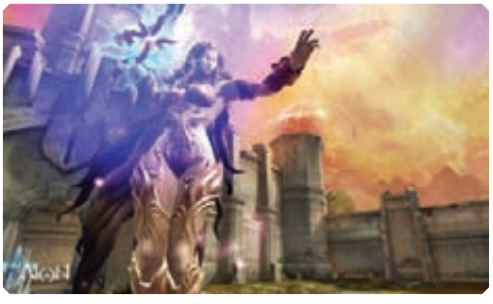
Напротив, со следующим пунктом у корейцев никогда проблем не было – всевозможные питомцы являются неотъемлемой частью восточных онлайн-игр. В обновлении появятся несколько типов зверюшек, так или иначе помогающих владельцу. Одни будут предупреждать о появлении вблизи противника. Другие станут передвижными банками, предоставляя от 6 до 24 ячеек для хранения предметов. Еще одна разновидность питомцев пригодится ремесленникам: покормив зверя, игрок получит драгоценный камень, руду или даже краску. Подобные зверьки уже есть в EverQuest 2, но там они дают предметы для коллекций. Естественно, в игре будут и декоративные животинки, которые забавно выглядят, но никакой практической пользы не несут. Наконец, некоторые питомцы (очевидно, достать их будет непросто) будут совмещать сразу несколько функций. Единственное, что странно для восточной MMO, – окраску персонажей менять нельзя. Зато, судя по скриншотам, будут розовые дракончики!

Все остальные изменения – корректировка баланса, улучшение интерфейса, новые предметы и рецепты – настолько стандартны для обновлений к MMORPG, что не стоят упоминаний. Главное – возможность полетать над пока что неизведанными землями. ■

Как и в Warhammer Online, битвы в Aion могут быть довольно масштабны.

Астральный или призрачный дракон? Как ни крути, на существо из плоти, крови и серы не очень похож.

Разработчики обещают, что питомцы будут дарить хозяину подарки…



В зонах Балауреи у элийцев и асмодиан появится по две крепости. Если одна из сторон захватит обе вражеские твердыни, через два часа появится рейдовый босс. Элийцам предстоит сойтись в бою с Мастариусом (Mastarius).

Асмодианам придется сражаться с Виель (Vielle). В случае победы над боссом победители смогут выиграть ценные вещи, медали, осколки и титулы. А все представители расы-победительницы, находящиеся онлайн, получат временный бафф.

ЖЕЛЕЗО

Автор:
Николай Арсеньев

GF104: НОВАЯ НАДЕЖДА

Новый чип будет быстрее и холоднее

Чип GF100 не стал мессией для компании, однако NVIDIA не теряет надежды и идет в нужном направлении. В скором времени мы увидим ядро GF104. Оно будет производиться по 40-нанометровому техпроцессу и существенно уменьшится в размерах (на 40%). Первой ласточкой должна стать GeForce GTX 460, которая получит в свое распоряжение 336 процессоров CUDA и 768 Мбайт GDDR5-памяти. Энергопотребление платы составит очень даже приличные 150 Вт, что сравнимо с GeForce GTS 250. Стоимость этой самой ласточки будет чуть выше $200.

Меж тем приходят вести о том, что летит к нам навстречу еще одна птица, она побольше будет. GeForce GTX 485 будет обладать еще большим количеством процессоров CUDA и блоков TMU, нежели GeForce GTX 480 – 512/64 вместо прежних 480/60, соответственно. Увеличились и частоты, правда, незначительно. Новинка станет чуть дороже, но вопрос другой будоражит наши умы – использует ли NVIDIA более эффективное и тихое решение для охлаждения такого монстра?

ЛАВИНА НОВИНОК ОТ ASUS,

или что подарила нам Computex 2010

ASUS продолжает активно развивать серию ROG, которая включает топовые ноутбуки, компьютеры и системные платы. Начнем наше знакомство с геймерской системы CG8490: кроме внушительного внешнего вида, стоит отметить и серьезную начинку, которая включает шестиядерный процессор Intel Core i7-980X, аж 12 Гбайт DDR3-памяти и парочку DX11-совместимых видеокарт Radeon HD 5870! Любопытная особенность системника – возможность разгонять компоненты на 20%.

Для тех, кто очень мобилен, но все равно хочет играть в игры, ASUS показала несколько ноутбуков. 15,6-дюймовый G53 получил поддержку стереоскопического изображения и интерфейса HDMI 1.4. Таким образом, перед нами ноутбук, в котором реализована технология NVIDIA 3D Vision. Модель G73Jw с диагональю экрана 17,3" поддерживает формат видео 1080p, технологию стереоскопического изображения, а также обладает мощной графической подсистемой.

Что касается системных плат, то был представлен концепт Immensity с технологией Lucid, которая дает возможность объединить в одной подсистеме как минимум две видеокарты, независимо от их графических процессоров и производителей. Но ближе к реальности: Rampage III Extreme уже сейчас можно купить. Она основана на Intel X58/ICH10R и оснащена эксклюзивными технологиями, включая ROG Connect, OC Kit, RC Bluetooth.

ЧЕРНАЯ СЕРИЯ ОТ THERMALTAKE

Мобильный корпус V5 Black Edition

Thermaltake V5 Black Edition – компактный мобильный корпус, который предназначен для сетевых вечеринок. Впрочем, никто не заставляет таскать его с собой везде и всегда.

V5 Black Edition выполнен в форм-факторе Middle Tower, в него поместятся до девяти 5,25", 3,5" или 2,5" устройств. Корзина для жестких дисков съемная, что, конечно же, существенно упростит жизнь при сборке системы. После установки платы не придется ее каждый раз демонтировать для того, чтобы сменить кулер, – для этого предусмотрены соответствующие отверстия.

Система охлаждения на высоте: изначально установлен 200-миллиметровый вентилятор в верхней части корпуса и еще один 120-миллиметровый на задней стенке. Если и этого покажется мало, можно будет втиснуть дополнительную пару 120-миллиметровых вентиляторов, один на левую панель и еще один на переднюю стенку.

Блок питания устанавливается на дно, где находится соответствующее вентиляционное отверстие со съемным фильтром. Его рекомендуется периодически прочищать. Thermaltake V5 Black Edition обойдется в $69.

ФАНАТАМ STARCRAFT 2 ПОСВЯЩАЕТСЯ

Razer представляет оригинальные новинки

Razer не перестает удивлять, в преддверии выхода эпической стратегии StarCraft 2: Wings of Liberty компания анонсировала оригинальные мышь, клавиатуру и гарнитуру, т.е. все то, что нужно настоящему фанату!

Мышь Razer Spectre выглядит простовато, но зная гениальность инженеров компании, мы не сомневаемся в том, что она окажется очень удобной. Грызун снабжен LED-подсветкой с разными цветами, а внутри находится оптический сенсор с лазерной подсветкой и чувствительностью 5600 dpi (Razer Precision 3.5G).

Клавиатура Razer Marauder также оснащена LED-подсветкой, раскладка практически классическая, разработчики убрали блок со стрелками, что позволило сделать новинку более компактной. Не обошлось и без макро-клавиш, чьи значения можно записывать на ходу.

Заключительный аккорд – Razer Banshee. Гарнитура также может похвастаться самобытным дизайном. Продуманный дизайн призван обеспечить комфорт при длительном использовании, в плюс стоит записать высокую звукоизоляцию и возможность демонтировать микрофон.

Мышь обойдется в $80, клавиатура и гарнитура еще по $120, в итоге получается внушительная сумма – $320.

SAMSUNG ПОДАЕТ ГОЛОС

Новый SSD-накопитель от корейцев

Когда-то Samsung активно действовала на рынке SSD-накопителей, однако давно уже никаких новостей с полей не поступало, в то время как другие компании то и дело что-то да анонсируют. Теперь пришло время отметиться и Samsung: у нового носителя нет специального названия, однако в нем реализованы весьма любопытные технологии. Носитель основан на NAND-памяти с асинхронным DDR-интерфейсом, который обозвали Toggle-mode DDR NAND. Это позволит существенно увеличить скорость при минимальном увеличении стоимости.

Емкость новоиспеченного носителя достигла отметки 512 Гбайт, используется интерфейс SATA 2.0 (3 Гбит/с), хотя что мешало обновить его, непонятно. Хорошо, хоть есть поддержка функции TRIM. Реализовано 256-битное шифрование по алгоритму AES. Заявленная производительность накопителя – 250 и 220 Мбайт/с (чтение/запись). Безымянный винчестер увидит свет уже летом.

THERMALRIGHT ЭКСПЕРИМЕНТИРУЕТ

Сразу два новых суперкулера на выбор

Кулеры производства Thermalright радуют нас не только своим впечатляющим дизайном, но и высочайшей эффективностью. Компания не поскупилась на новики и представила сразу два суперкулера – универсальные Silver Arrow и HR-02, предназначенные для всевозможных платформ от Intel.

Серебряная Стрела – Silver Arrow – представляет собой два массива радиаторов, объединенных четырьмя тепловыми трубками и соединенных медным никелированным основанием. Вместе с радиатором поставляется пара 140-миллиметровых вентиляторов оригинальной конструкции. Совместим кулер с платформами от AMD и Intel.

Thermalright HR-02 предан исключительно Intel, по крайней мере, на данный момент. Выглядит он впечатляюще, а весит он все 1100 г. Радиатор ну очень большой, в медное основание разработчикам удалось каким-то образом втиснуть сразу шесть тепловых трубок. Даже без вентиляторов этот монстр способен охладить пыл современных процессоров. Но есть в комплекте поставки и крепежи для 120- и 140-миллиметровых вентиляторов.

ВЕБ-КАМЕРА С ПОДДЕРЖКОЙ 1080P

Новые веб-камеры от Logitech

Logitech обновила линейку веб-камер, представив сразу три модели. Наибольшее внимание привлекает флагманская модель HD Pro Webcam C910, которая поддерживает передачу видеосигнала при звонках 720p и запись видео качества 1080p! Кроме того, она способна делать 10-мегапиксельные фотографии (в режиме интерполяции, конечно же). Оптика, как обычно, производства Carl Zeiss, в наличии поддержка автофокуса. Сама камера оснащена микрофонами с поддержкой технологии Logitech Right Sound. Фирменный софт Logitech Vid HD позволит насладиться HD-общением уже сейчас.

Конструкция Logitech HD Pro Webcam C910 весьма продвинутая, камеру можно с успехом прикрепить как к ноутбуку, так и к обычному монитору. Стоит эта HD-радость $100. HD Pro Webcam C510 выглядит проще и стоит меньше ($60), предназначена она для ноутбуков. HD Webcam C310 и HD Webcam C270 стоят обойдутся в $50 и $40 соответственно. Младшие модели поддерживают только режим 720p.

Автор:
Сергей Плотников

РОДИТЕЛЬСКОЕ СОБРАНИЕ

ТЕСТИРОВАНИЕ МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ НА БАЗЕ ЧИПСЕТА AMD 8XX

Хорошо быть членом настоящей семьи. Быть в кругу тех, кто тебя всегда поймет, с кем проще избежать конфликта. Наверное, поэтому многие пользователи, выбрав тот или иной бренд, остаются верными ему до конца. У поклонников AMD сегодня праздник – появился новый чипсет AMD 8XX.

Не время пускать скупую мужскую слезу. Не успели «зеленые» объявить о выходе нового набора логики, как азиатские мануфактуры с невероятной скоростью наштамповали множество продуктов на новых чипсетах. Следовательно, в нашей тестовой лаборатории снова людно. И сейчас вы познакомитесь с новейшими материнскими платами. Как говорится, special for you обзор девяти топовых устройств от хорошо вам знакомых брендов ASUS, ASRock, BIOSTAR, ECS, GIGABYTE и MSI.

НОВАЯ СЕМЕЙКА

Прежде чем более детально познакомиться с материнками, посмотрим на некоторые особенности нового семейства чипсетов AMD. Как всегда, в линейке есть своя иерархия. Наиболее прогрессивные микросхемы относятся к когорте AMD 890FX/GX. А вот менее одаренные (в плане производительности) чипы лишаются буквы X в названии. К таковым, например, относится набор логики AMD 880G.

Начнем по порядку. На верхушке топа пребывает AMD 890FX. «Сердце» любой материнской платы состоит из двух чипов. Северный мост отвечает за разделение 42 линий шины PCI Express. В зависимости от сложности графического массива CrossFireX канал может делиться на три вида: простенький x16+x16 тандем для пары видеокарт ATI Radeon, более масштабный x16+x8+x8 для слияния трех акселераторов и невообразимый, космический x8+x8+x8+x8 симбиоз из четырех адаптеров. Оставшиеся 10 линий служат для обеспечения работоспособности иных интегрируемых девайсов и обмена информацией с системой за счет новейшего контроллера SATA III.

С южным мостом, SB850, северный соединяется за счет интерфейса Alink Express III с максимальной пропускной способностью 4 Гбайт/с. Новая логика оснащена вдвое более производительной внутренней шиной, нежели у предшественника. Подобные меры необходимы в первую очередь для создания «толстого» канала для SATA-контроллера теперь уже третьей ревизии. Материнские платы на базе SB850 могут рассчитывать на 6 портов SATA III. Кроме того, априори южный мост поддерживает 14 портов шины USB 2.0, гигабитный сетевой контроллер Realtek 8111D, семиканальный HDA-звук и интерфейс PCI.

Если у топового чипа, AMD 890FX, присутствует 42 линии PCI Express, то AMD 890GX обладает всего 22 линиями. Такого графического «горлышка бутылки» хватит для создания массива CrossFire X, функционирующего только по схеме x8+x8. Вторым существенным отличием является встроенный GPU – ATI Radeon HD 4290 (RV620), снабженный 40 шейдерными процессорами. При этом интегрированная графика потребляет от 64 до 128 Мбайт оперативной памяти DDR3. Тем самым инженеры ATI расставили все точки над «i» в линейке бюджетного видео. Но канадская компания рассчитывает и на популяризацию технологии Hybrid CrossFire. Совокупность ATI Radeon HD 4290 с бюджетной дискретной видеокартой в большинстве случаев дает 20-процентную прибавку производительности.

А вот северный мост AMD 880G в сравнении с AMD 890GX лишился ряда линий PCI Express. Производителям плат удается распаять максимум два слота: PCI Express x16 и PCI Express x4. Интегрированное видео также заимствовано у набора микросхем AMD 890GX. Только вот графическое ядро RV620 обозвали иначе: ATI Radeon HD 4250. Встроенный GPU наделен 40 потоковыми процессорами и функционирует на частоте 700 МГц. При этом осуществляется полная поддержка Microsoft DirectX 10.1 и аппаратное ускорение видео MPEG2, H.264 и VC1.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Определить уровень производительности наших подопытных поможет ряд утилит. Во-первых, мы использовали бенчмарк Super Pi 1.5 XS, вычисляющий число «Пи» до миллионного знака после запятой. Причем нагрузка в этом тесте идет не только на процессор, но и на ОЗУ. Конечно, с интегрированием контроллера памяти в недра CPU роль материнской платы в этой связке приуменьшилась. Но все-таки и материнки оказывают влияние на конечный результат.

Подобно утилите Super PI 1.5 XS действует и приложение wPrime 1.55. За одним исключением: данный софт задействует все ядра центрального процессора.

Наконец, при тестировании плат мы использовали встроенные бенчмарки архиватора WinRAR и Lavalys EVEREST Ultimate Edition.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР, ГГЦ:** 2.9, AMD Athlon II X4 635
- **ПАМЯТЬ, ГБАЙТ:** 2x 2, Geil Black Dragon GB34GB1600C8DC
- **ВИДЕОКАРТА, МБАЙТ:** 512, Chaintech GT 220
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК, ГБАЙТ:** 80, Samsung HD082GJ
- **БЛОК ПИТАНИЯ, ВТ:** 1000, Corsair TX1000W Power Supply
- **ПРОЦЕССОРНЫЙ КУЛЕР:** Noctua NH-D14
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows 7 Максимальная

ASROCK 890GX EXTREME3

★★★★★★★★★ 9/10

Сравнительно недорогая ASRock 890GX Extreme3 построена на базе чипсета AMD 890GX. Данный девайс оснащен тремя портами PCI Express x16 и внешними клавишами управления. Уже по старинке на текстолите плат ASRock находится пост-кодер, который в случае чего расскажет всю правду о состоянии платы, показывая, на каком этапе загрузки системы с каким компонентом случился сбой.

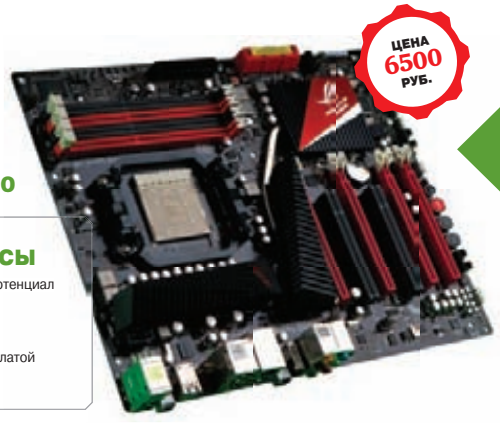
Создатели ASRock 890GX Extreme3 решили сделать упор на порты PCI. Но все три коннектора в случае использования тройного массива видеокарт ATI будут скрыты. В оправдание заметим, что не каждый отважится на такой героический поступок, как три видеокарты на недорогой материнской плате. Поэтому для своего класса разводку ASRock 890GX Extreme3 можно считать практически идеальной.

Задняя панель платы, благодаря технологии True 333, оснащена парой новейших портов USB 3.0. В остальном набор интерфейсов обычен. К графическим разъемам D-Sub, DVI-D и HDMI добавлены 4 входа USB 2.0 и по одному FireWire, eSATA, S/PDIF, RJ-45 и PS/2. Для домашнего пользования большего и не надо.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ встроенное графическое ядро
+ эргономичное управление платой
+ богатые функции разгона
- не обнаружено

ВЫБОР РЕДАКЦИИ



ЦЕНА 6500 РУБ.

ASUS CROSSHAIR IV FORMULA

★★★★★★★★★★ 10/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ впечатляющий разгонный потенциал
+ поддержка USB 3.0
+ богатые функции разгона
+ эргономичное управление платой
- высокая стоимость

Эта плата находится в одной весовой категории с упомянутой в этом тесте GIGABYTE GA-890FXA-UD7. Естественно, она основана на базе чипсета AMD 890FX. Естественно, плата позволяет создавать массив CrossFireX из четырех видеокарт и, естественно, задняя панель девайса располагает новейшими портами USB 3.0.

Уже при включении ASUS Crosshair IV Formula запустил тестовый CPU на частоте 3375 МГц. Подобному оверклоку по-умолчанию подвергнутся все «камни» AMD. Чтобы отключить данную опцию, придется лезть в BIOS. Правда, хочется, наоборот, подвергнуть «маму» более экстремальным испытаниям, коль скоро присутствует большое количество настроек, от которых буквально голова идет кругом. Но уже через минуту эйфория проходит, и вы понимаете, что в этой материнской плате энтузиаст найдет все, что ему необходимо. Поэтому ASUS Crosshair IV Formula совершенно заслуженно сегодня получает приз «выбор редакции».

ECS A890GXM-A

Компания ECS выкатила еще одну грандиозную плату. Не секрет, что благородным названием Black Dragon нарекаются только самые производительные платы данной фирмы. Правда, на этот раз ECS A890GXM-A основана на менее навороченном наборе логики – AMD 890GX. Зато текстолит новинки уместил на себе графический адаптер. Для тех, кто захочет установить мощную видеокарту, распаяно три слота PCI Express x16. Массивами CrossFireX никого не удивишь. И, тем более, не напугаешь какого-нибудь «чайника». Напомним, что в случае использования двух адаптеров порты будут функционировать по схеме x8+x8. В любом случае при использовании дискретного акселератора придется попрощаться с одним портом PCI Express x1 (он наверняка будет перекрыт массивным охлаждением). Но есть запасной! В остальном к разводке ECS A890GXM-A претензий нет. Осталось похвалить инженеров за размещение эргономичного внешнего управления платой и поругать за отсутствие коннекторов USB 3.0.

ЦЕНА 4700 РУБ.

★★★★★★★★ 8/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ встроенное графическое ядро
+ эргономичное управление платой
+ богатые функции разгона
- отсутствие поддержки USB 3.0

ЦЕНА 3500 РУБ.

FOXCONN A9DA-S

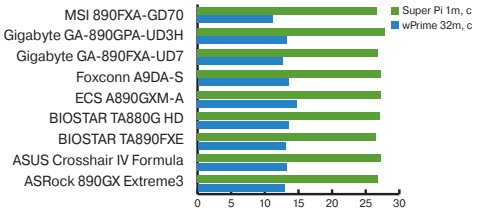
★★★★★★★★ 8/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

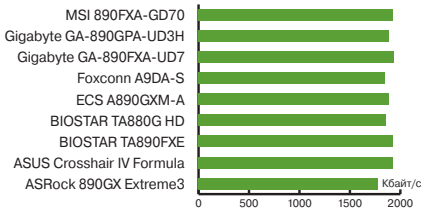
+ встроенное графическое ядро
+ эргономичное управление платой
- отсутствие поддержки USB 3.0

Не знаю как вам, но автору этих строк материнская плата Foxconn A9DA-S показалась самой привлекательной в плане внешности. Возможно, во всем виноваты цветовые пристрастия вашего покорного слуги. Сочетание термоядерных желтых интерфейсов на чистейшем черном текстолите смотрится просто отпадно! А если в корпус добавить светодиодную подсветку и вырезать на боковой крышке окно? Произведение искусства, не иначе.

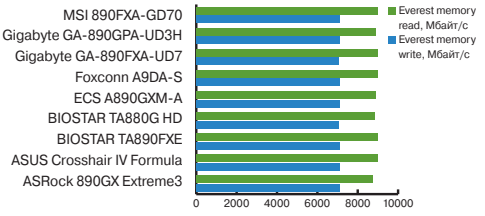
Ну да хватит лирики. Перейдем к делу. Ребята из Foxconn решили разместить на текстолите девайса всего пару слотов PCI Express x16. Удивительно звучит, но сегодня два порта для видеокарт – это «всего», а не, например, «целых». Как бы там ни было, размещение двух видеокарт не сильно затруднит жизнь остальному «железу». У Foxconn A9DA-S по паре слотов PCI и PCI Express x1. Уже по старинке «мама» оснащена внешними кнопками включения/перезагрузки системы. Пожалуй, не хватает только пары разъемов USB третьего поколения. В остальном Foxconn A9DA-S станет отличной основой для производительного геймерского десктопа.



Результаты бенчмарков Super Pi 1.5 XS и wPrime 1.55. Мейнстримовые платы идут буквально ноздря в ноздрю, но топовые оверклокерские модели опережают остальных конкурентов.



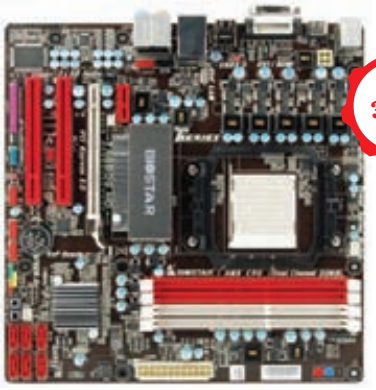
Встроенный тест архиватора WinRAR снова выделил 4 основных претендента на победу: GIGABYTE GA-890FXA-UD7, ASUS Crosshair IV Formula, MSI 890FXA-GD70 и BIOSTAR TA890FXE.



Встроенный тест памяти утилиты Lavalys EVEREST Ultimate Edition. Тихо, спокойно, как в сказочном Багдаде.

BIOSTAR TA880G HD

Познакомимся поближе с BIOSTAR TA880G HD – единственным представителем плат форм-фактора mATX во всем тесте. Несмотря на сокращенный формат платы, расположение интерфейсов выполнено достаточно удачно. К одному графическому слоту PCI Express x16 добавлена пара портов PCI и один-одинешенек PCI Express x1. Для построения медиасистемы вполне достаточно.
Приятно удивляет оснастка девайса твердотельными конденсаторами. Причем не только вокруг процессорного гнезда, но и по всей площади платы. Несмотря на то что фаз питания всего пять, устройства T-серии смогут без особых проблем разогнать любой CPU. За стабильность системы беспокоиться не придется.
К сожалению, BIOSTAR TA880G HD не поддерживает шину USB 3.0. Задняя панель выглядит несколько скудно. Присутствуют всего 4 порта USB 2.0, COM, S/PDIF, D-Sub, DVI-D, HDMI, Ethernet и PS/2.



★★★★★★★★ 8/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ миниатюрный форм-фактор
+ эргономичное управление платой
- отсутствие поддержки USB 3.0

BIOSTAR TA890FXE

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

ЦЕНА 4900 РУБ.

★★★★★★★★★ 9/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ высокая производительность
+ богатые функции разгона
+ эргономичное управление платой
- отсутствие поддержки USB 3.0

Платой совершенно другого уровня выглядит BIOSTAR TA890FXE. Во-первых, устройство основано на базе чипсета AMD 890FX. Во-вторых, форм-фактор ATX позволил распаять большее количество интерфейсов.
Такой симбиоз технологий AMD и инженерных наработок BIOSTAR дал возможность разместить 4 слота PCI Express x16. В начале материала уже говорилось, что может дать такое количество слотов геймеру.
Только вот наша материнка осталась без разъемов PCI Express x1. А слоты PCI в количестве двух штук затесались в нижней части BIOSTAR TA890FXE.
Приятно видеть внешние клавиши управления платы. Дополнительно присутствует и пост-кодер. Но возле него как-то непривычно видеть слот для шлейфа IDE – его место в другой части платы. Данный недочет, пожалуй, единственный в разводке BIOSTAR TA890FXE. В некоторых корпусах длины шлейфа элементарно может не хватить для подключения оптического привода. Еще одним минусом платы является отсутствие USB 3.0.
Но если использовать BIOSTAR TA890FXE в качестве оверклокерской «амуниции», то количество дополнительных портов и их новизна окажутся не столь важными. А вот универсальность BIOS будет определяющим фактором. С этим у BIOSTAR TA890FXE все в порядке. Во вкладке O.N.E. находится множество интересных опций, способных прокачать любой процессор семейства K10.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ

	MSI 890FXA-GD70	Gigabyte GA-890GPA-UD3H	Gigabyte GA-890FXA-UD7	Foxconn A9DA-S	ECS A890GXM-A	BIOSTAR TA890FXE	BIOSTAR TA880G HD	ASRock 890GX Extreme3	ASUS Crosshair IV Formula
Сокет	AM3	AM3	AM3	AM3	AM3	AM3	AM3	AM3	AM3
Чипсет	AMD 890FX	AMD 890GX	AMD 890FX	AMD 890GX	AMD 890GX	AMD 890FX	AMD 880G	AMD 890GX	AMD 890FX
Поддержка памяти, МГц	800-2133	1066-1866	1066-1866	1066-1600	1066-1800	800-1800	800-1600	800-1800	1066-2000
Слоты расширения	2x PCI Express x16, 2x PCI Express x8, 1x PCI Express x4, 1x PCI Express x1, 1x PCI	2x PCI Express x16, 3x PCI Express x1, 2x PCI	2x PCI Express x16, 2x PCI Express x8, 2x PCI Express x4, 1x PCI	2x PCI Express x16, 2x PCI Express x1, 2x PCI	2x PCI Express x16, 2x PCI Express x8, 2x PCI Express x1, 1x Pci	2x PCI Express x16, 2x PCI Express x8, 2x PCI	1x PCI Express x16, 1x PCI Express x1, 2x PCI	1x PCI Express x16, 2x PCI Express x8, 1x PCI Express x1, 3x PCI	3x PCI Express x16, 1x PCI Express x4, 2x PCI
Дисковые контроллеры	1x UltraDMA 133, 1x SATA II, 6x SATA III	1x UltraDMA 133, 2x SATA II, 6x SATA III	1x UltraDMA 133, 2x SATA II, 6x SATA III	5x SATA III	5x SATA III	1x UltraDMA 133, 5x SATA III	6x SATA III	6x SATA III	1x SATA II, 6x SATA III
Задняя панель	2x USB 3.0, 6x USB 2.0, 2x FireWire, 1x S/PDIF, 1x COM, 1x eSATA, 2x RJ-45, 2x PS/2	2x USB 3.0, 4x USB 2.0, 1x FireWire, D-Sub, DVI-D, HDMI, 1x S/PDIF, 1x RJ-45, 1x PS/2	2x USB 3.0, 8x USB 2.0, 3x FireWire, 2x S/PDIF, 2x RJ-45, 2x PS/2	6x USB 2.0, 1x FireWire, D-Sub, DVI-D, HDMI, 1x S/PDIF, 1x eSATA, 1x RJ-45, 1x PS/2	8x USB 2.0, D-Sub, DVI-D, HDMI, 1x S/PDIF, 1x eSATA, 2x RJ-45	6x USB 2.0, 2x FireWire, 1x S/PDIF, 1x COM, 1x eSATA, 1x RJ-45, 2x PS/2	4x USB 2.0, D-Sub, DVI-D, HDMI, 1x RJ-45, 2x PS/2	2x USB 3.0, 4x USB 2.0, 1x FireWire, D-Sub, DVI-D, HDMI, 1x S/PDIF, 1x eSATA, 1x RJ-45, 1x PS/2	2x USB 3.0, 7x USB 2.0, 1x FireWire, 1x S/PDIF, 1x eSATA, 1x RJ-45, 1x PS/2
Сеть, Мбит/сек	1000, Realtek 8111DL	1000, Realtek 8111DL	1000, Realtek 8111DL	1000, Realtek 8111DL	1000, Realtek 8111DL	1000, Realtek 8111DL	1000, Realtek RTL8111E	1000, Realtek RTL8111E	1000, Marvell 8059
Аудио	7.1 HDA Realtek ALC889	7.1 HDA Realtek ALC892	7.1 HDA Realtek ALC889	7.1 HDA Realtek ALC889	7.1 HDA Realtek ALC892	7.1 HDA Realtek ALC892	7.1 HDA Realtek ALC892	7.1 HDA VIA VT2020	7.1 HDA Realtek ALC889
Форм-фактор	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	mATX	ATX	ATX

GIGABYTE GA-890GPA-UD3H

Теперь познакомимся с одним из двух девайсов компании GIGABYTE. Начнем с менее производительной модели под маркировкой GA-890GPA-UD3H.

Плата создана на базе чипсета AMD 890GX. Следовательно, плюсы устройства очерчиваются более детально. Среди них присутствует возможность создания массива видеокарт CrossFireX. Работать они будут согласно формуле x8+x8.

Помимо графических слотов GA-890GPA-UD3H располагает тремя портами PCI Express x1 и парой PCI. Все сделано весьма грамотно. При создании массива видеокарт доступность разъемов SATA и IDE не пострадает, ибо размещены они в правильных местах.

Нужные компоненты находятся и на задней панели. Инженеры GIGABYTE по-прежнему используют коннектор PS/2 для мыши и клавиатуры. Там же распаяны 6 портов USB: четыре старой (читай – второй) версии и два новейших USB 3.0. Из видеовыходов присутствуют D-Sub, DVI-D и HDMI. Наконец, оставшееся место задней панели заняли 6 мини-джеков, IEEE 1394a, SPDIF и сетевой RJ-45.

ЦЕНА 4400 РУБ.

★★★★★★★★ 8/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ поддержка USB 3.0
- отсутствие внешних кнопок управления платой

GIGABYTE GA-890FXA-UD7

ЦЕНА 9300 РУБ.

О серьезных намерениях GIGABYTE GA-890FXA-UD7 сразу же догадываешься при виде самого настоящего водоблока на северном мосту. Но стоит отвести взгляд от блестящего серебряного радиатора, как обращаешь внимание на шесть(!) портов PCI Express x16. Работают они парами с двукратным уменьшением линий. Получаются интересные схемы x16+x16, x8+x8 и x4+x4. Между «экспрессами» как-то умудрился затесаться слот PCI.

Если основная часть GIGABYTE GA-890FXA-UD7 оснащена максимально возможным количеством продвинутых интерфейсов, то ее задняя панель выглядит ничуть не хуже. Так, плату снабдили двумя новейшими портами USB 3.0, а также парой разъемов RJ-45 и eSATA. Причем последний порт совмещен с USB. Остается упомянуть о порте PS/2 для доисторических мышей и клавиатур, мини-джеках для подключения аудио, а также полном боекомплекте интерфейсов FireWire и S/PDIF.

Несомненно, GIGABYTE GA-890FXA-UD7 произведет фурор на рынке материнских плат. Впрочем, лучшие оверклокеры мира уже насладились высоким уровнем производительности нового девайса тайваньской компании.

★★★★★★★★★★ 10/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ высокая производительность
+ поддержка USB 3.0
+ богатые функции разгона
+ эргономичное управление платой
- запредельная стоимость

MSI 890FXA-GD70

Без всяких сомнений, мы «уложили» на лопатки (то есть на тестовый стол) плату MSI 890FXA-GD70 – топовый продукт не только линейки плат «микростаровцев», но и, пожалуй, всего семейства устройств на базе чипсета AMD 890FX. Об этом нам говорит практически идеальная разводка основных компонентов. Практически – потому что тяжело уместить сразу 5 портов PCI Express x16 без вреда для разъемов PCI Express x1 и PCI. А вот оригинальные защелки для модулей памяти позволят без особых проблем устанавливать и извлекать планки RAM. То же самое можно сказать про интерфейсы SATA и PATA, которые развернуты на 90 градусов относительно плоскости платы.

Особенно удобно работать с MSI 890FXA-GD70 на открытом стенде, благо девайс оснащен внешними клавишами включения, перезагрузки и сброса настроек BIOS'а.

ЦЕНА 6400 РУБ.

★★★★★★★★★★ 10/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ высокая производительность
+ поддержка USB 3.0
+ богатые функции разгона
+ эргономичное управление платой
- высокая стоимость

ЛИГА ПОБЕДИТЕЛЕЙ

Производители выбранных нами устройств могут гордиться своими платами. Все «мамы» продемонстрировали отличные результаты, и все без исключения достойны призов. Кто-то за большой функционал при небольшой стоимости, кто-то – за высокий уровень производительности и богатый оверклокерский арсенал. Тем не менее, нейтралитет нашему журналу чужд. А потому призом «Лучшая покупка» награждается материнская плата BIOSTAR TA890FXE. «Выбор редакции» пал на грузные плечи ASUS Crosshair IV Formula. Хотя MSI 890FXA-GD70 и GIGABYTE GA-890FXA-UD7 ей ни в чем не уступили.

Автор:
Даниил Либарц

ТУРБОКОМП ДЛЯ ИГР

ТЕСТ КОМПЬЮТЕРА USN DREAMFX 714

Не так давно российская компания USN представила публике свою новую игровую платформу на базе свежеиспеченного процессора AMD Phenom II X6. Интегрированная графика ATI Radeon HD 4290 в чипсет AMD 890GX отключена за ненадобностью, так как на благо игроманам трудится мощная видеокарта Sapphire Radeon HD 5870 с гигабайтом памяти GDDR5. А если и этого мало, то есть возможность собрать видеоподсистему из двух «красных братьев», используя технологию CrossFire X.

КОНФИГУРАЦИЯ

- **ПРОЦЕССОР:** AMD Phenom II X6 1090T (3,2 ГГц)
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS M4A89GTD Pro
- **ПАМЯТЬ:** 4 Гбайт (Kingston DDR 3, KVR1333D3N9)
- **ВИДЕОКАРТА:** Sapphire Radeon HD 5870 1Гбайт
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК:** 1 Тбайт HITACHI 7200rpm
- **DVD-ПРИВОД:** NEC AD-7240S-0B
- **КОРПУС:** Cooler Master RC-692-KKN2
- **БП:** ATX ENHANCE 600 Вт
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows 7 Home Premium

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Хорошее соотношение цена/качество
+ Высокая производительность
- Шумный процессорный кулер

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **WINRAR:** 2 743 Кбайт/с
- **SUPER PI 1M:** 21.123 с
- **SUPER PI 32M:** 21 мин 03.368 с
- **3DMARK VANTAGE:** 15445 баллов
- **PCMARK VANTAGE:** 7006 баллов
- **METRO 2033:** 25 FPS
- **FAR CRY 2:** 92,7 FPS

НОВЫЙ PHENOM

Флагман от AMD вышел совсем недавно, но уже успел зарекомендовать себя с хорошей стороны. Процессор поддерживает новую технологию AMD Turbo CORE, функция которой заключается в отключении незадействованных ядер и повышении частоты активных. Применяется это для ускорения работы приложений, не оптимизированных под многопоточность. AMD Phenom II X6 1090T выполнен по 45 нм техпроцессу, имеет шесть физических ядер, содержит три уровня кэш-памяти, для первого и второго объём составляет 128 Кбайт и 512 Кбайт соответственно. Третий уровень, общий для всех ядер, равен 6 Мбайт. Штатная частота работы процессора равна 3.2 ГГц, а при активации режима Turbo CORE она поднимается до 3.6 ГГц.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Все компоненты собраны в довольно просторном кейсе Cooler Master, рассчитанном на сборку без отвертки. За охлаждение жесткого диска и вдув холодного воздуха отвечает 140 мм вентилятор, расположенный на передней панели. Нагретый воздух выводится двумя 120 мм кулерами, расположенными на задней стенке и сверху крышки корпуса. Провода аккуратно проложены внутри с помощью стягивателей. Кнопки включения, перезагрузки, порты USB и аудиоразъемы приютились на верхней части кейса. Интересное решение реализовано в этом корпусе – сверху под крышкой, находится ниша для установки винчестера с интерфейсом SATA, удобно, и корпус вскрывать не надо. И все бы хорошо, но процессорный боксовый кулер прилично шумит, что раздражает.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

Конфигурация системы получилась хорошо сбалансированной, отсутствие «узких» мест позволяет полностью раскрыть возможности процессора и видеокарты. Компоненты имеют неплохой разгонный потенциал и показывают отличные результаты в бенчмарках и тестах. Камень имеет маркировку Black Edition, а следовательно, ребята из AMD разблокировали его множитель, дабы порадовать любителей разгона. В системе установлено четыре модуля памяти DDR3 (1333Мгц), по 1 Гбайт каждый, которые тоже хорошо гонятся, благодаря новому контроллеру памяти. Жесткий диск в 1 Тбайт смотрится немного скромно на фоне всей системы в целом, но если не хранить на нем всю фильмотеку, то места вполне должно хватить. Любителей нововведений должна порадовать поддержка материнской платой нового интерфейса SATA 3.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для тестирования производительности системы хорошо подходят игры, тем более данная платформа позиционируется как игровая. Чтобы раскрыть возможности DirectX 11, была выбрана игра Metro 2033 с установленным разрешением 1680x1050 и максимальными настройками сглаживания и фильтрации. Также для тестирования использовался бенчмарк Far Cry 2 с максимальными параметрами, но с отключенными сглаживанием и вертикальной синхронизацией. Процессор нагружался популярной программой SuperPi в режимах 1M и 32M. Связка камень-память проверялась тестом архиватора WinRAR. В качестве «синтетики» использовались продукты известной компании Futuremark, а именно 3DMark Vantage и PCMark Vantage, запускавшиеся при стандартных настройках.

ВЫВОДЫ

Данный компьютер замечательно справляется с возложенными на него задачами. Его можно посоветовать как геймерам, так и энтузиастам-оверклокерам. Грамотный подбор комплектующих не заставит вас бежать в магазин за новой видеокартой, с выходом нового супершутера. Правда, чистить его от пыли придется чаще, чем обычно, – многовато дырочек в корпусе, да и пылефильтров не предусмотрено. Оптимальный вариант для покупки сразу и надолго.

Автор:
Алексей Шуваев

ЧИТАЮЩАЯ СТРАНА

POCKETBOOK 301 KOMFORT

Помощью в борьбе за титул «Самой читающей страны» отныне являются высокие технологии. И если продажи книг в последнее десятилетие снизились за счет всеобщего проникновения Интернета, то читать, как ни парадоксально, стали больше. Читают с телефонов, КПК, ноутбуков, а теперь и с экранов электронных книг. Насколько это удобно и практично, мы рассмотрим ниже.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИСПЛЕЙ:** 6" E-Ink Vizplex, 166 dpi, 800x600
- **КОЛИЧЕСТВО ГРАДАЦИЙ СЕРОГО:** 16 – изображения, 4 - текст
- **ПРОЦЕССОР:** Samsung S3C2440 400MHz
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** 64 MB
- **FLASH-ПАМЯТЬ:** 512 MB
- **ЦВЕТ:** черный, серый, розовый, салатовый
- **ИНТЕРФЕЙС:** miniUSB (12Mb/s)
- **СЛОТ ПАМЯТИ:** SD
- **АУДИО-ВЫХОД:** 2.5mm stereo
- **ФОРМАТЫ КНИГ:** FB2, TXT, PDF, DJVU, RTF, HTML, PRC, CHM, EPUB, DOC, TCR
- **ФОРМАТЫ ИЗОБРАЖЕНИЯ:** JPEG, BMP, PNG, TIFF
- **ФОРМАТЫ АУДИО:** MP3
- **БАТАРЕЯ:** Li-Polymer (1000 mAh), пролистывание 8000 страниц
- **ГАБАРИТЫ:** 118x188x8,5 мм
- **ВЕС:** 174 г

ДОСТОИНСТВА И НЕДОСТАТКИ

Сама технология электронных чернил E-Ink довольно проста, но отличается от ЖК-дисплеев. Первое, самое главное отличие, – в большинстве таких устройств отсутствует подсветка. «Минус» любителям почитать в темноте, но серьезный «плюс» в плане экономии энергии. Вторым отличием является монохромный дисплей, который хоть и имеет 16 градаций серого, но явно уступает ЖК-матрицам. Впрочем, для чтения текста это не так важно. Третье отличие заключается в том, что энергия требуется только для обновления дисплея, а это происходит только при перелистывании. Именно благодаря таким особенностям удалось достичь отличных показателей времени автономной работы.

УВЛЕЧЕННО ЧИТАЕМ

Сравнивать с бумагой светло-серый фон дисплея сложно, но читать оказалось заметно приятнее, нежели с экрана КПК. Все-таки 6 дюймов экрана и малый вес устройства играют свою роль. Вообще, PocketBook 301 на рынке достаточно давно и пользуется заслуженной популярностью у книгочеев. Существуют несколько вариантов комплектации этой книжки, причем к нам попала максимальная – Komfort. Разница заключается лишь в наличии наушников и ремешка на руку. Сама электронная книжка выпускается в четырех различных цветах, причем выбрать можно не только цвет корпуса, но и цвет защитной обложки. Примечательно, что обложка имеет магнитные замки и фиксируется как в закрытом, так и открытом виде. С левой стороны устройства находятся кнопки работы с меню и вызова плеера, с правой – регулировка громкости. Выключатель расположился вверху, а на лицевой панели снизу имеется пятипозиционная программируемая клавиша, с которой предстоит работать чаще всего. Именно с ее помощью можно перелистывать страницы, и делать это удобнее правой рукой. А вот о левшах не подумали. Стоит отметить также довольно низкую скорость передачи данных через встроенный карт-ридер: копирование 2 Гбайт музыки на комплектную 4-гигабайтную карту вылилось в сорокаминутное ожидание. Впрочем, разочарованы будут только меломаны, так как файлы книг весят немного. К тому же ридер оборудован 2,5-мм разъемом jack: для подключения обычных наушников придется поискать переходник.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Большой экран
+ Высокая скорость пролистывания
+ MP3-плеер
- Разъем для наушников 2.5 мм
- Низкая скорость передачи данных

МАССА ПЛЮСОВ

Если смириться с некоторыми неудобствами, то можно отметить массу достоинств. Девайс действительно очень долго работает от одной зарядки батарей, если не слушать музыку. Можно неделю наслаждаться любимыми литературными произведениями без подзарядки, а заряжаться от любого USB-порта. Опять же, если любимая книга имеется в аудиоформате, то можно дать глазам отдохнуть и просто послушать голос диктора. Большое количество поддерживаемых форматов текста сведет весь процесс подготовки к выбору нужной книги и копированию файла. Помимо просмотра книг и прослушивания музыки можно даже смотреть фотографии. 16 градаций серого хватит для адекватной передачи тонов. Да и сами по себе корпус и обложка довольно приятны на ощупь. Так что можно было бы смело рекомендовать устройство к покупке, если бы не космическая цена в 11500 рублей, и это на фоне более функциональных коммуникаторов, а то и нетбуков. Впрочем, первые бумажные книги в средние века тоже стоили очень дорого из-за отсутствия массового спроса на них. Функциональность против узконаправленного гаджета? Что выбрать, каждый решает сам.

Автор:
Андрей Муравьев

DRAFT N ДЛЯ НАРОДА

ТЕСТ РОУТЕРА TRENDNET TEW-651BR

Многие из современных возможностей, которые предоставляет доступ в Интернет, такие как, например, потоковое видео, как известно, зачастую требуют широкого канала. При этом в большинстве случаев недостаточно просто выбрать соответствующий тариф провайдера, необходимо еще и приобрести роутер, который сможет на должной скорости «раздавать» данные, желательно по беспроводной сети. Мы протестировали недорогой роутер TRENDnet TEW-651BR, поддерживающий стандарт беспроводной связи IEEE 802.11n, чтобы проверить, насколько хорошо он подходит для этой задачи.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **СЕТЕВЫЕ СТАНДАРТЫ:** IEEE 802.3 (10Base-T), IEEE 802.3u (100Base-TX), IEEE 802.11b, IEEE 802.11g, IEEE 802.11n
- **ИНТЕРФЕЙСЫ:** 1 x WAN 10/100 Мбит/с, 4 x LAN 10/100 Мбит/с
- **ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ТИПЫ СОЕДИНЕНИЙ:** Dynamic IP, Static IP, PPPoE, PPTP, L2TP
- **ЧАСТОТНЫЙ ДИАПАЗОН:** 2.412 ~ 2.484 ГГц
- **ШИФРОВАНИЕ:** 64/128-WEP, WPA-PSK/WPA2-PSK, WPA/WPA2-EAP
- **БЕЗОПАСНОСТЬ:** MAC Address Filter, Domain/URL Filter, Protocol/IP Filter
- **ГАБАРИТЫ:** 150 x 110 x 30 мм
- **ВЕС:** 0,225 кг

ВНЕШНИЙ ВИД

Как и многие другие модели роутеров фирмы TRENDnet, TEW-651R выполнен в очень компактном и весьма простом черном корпусе. Примечательно, что девайс имеет только одну внешнюю антенну – как правило, устройства стандарта IEEE 802.11n имеют либо две и более внешних антенны, либо же все они скрыты внутри корпуса. Антенна несъемная, так что поставить на ее место более мощную не получится. Разъемов и органов управления на корпусе минимум – четырехпортовый свитч, разумеется, WAN-порт, кнопки «WPS» и «Reset» и стандартный набор индикации.

ТЕСТ

В наших тестах мы замеряли скорость передачи трафика (поочередно в обе стороны и при одновременной передаче) при статическом соединении, через VPN-туннель (использовался протокол PPTP, как создающий наибольшую нагрузку на роутер) и для беспроводной сети. Производительность последней измерялась на двух расстояниях – 1 и 10 метров, во втором случае на пути следования сигнала находились препятствия. Применялось шифрование WPA2-PSK с ключом AES. Результаты тестов приведены на графиках.

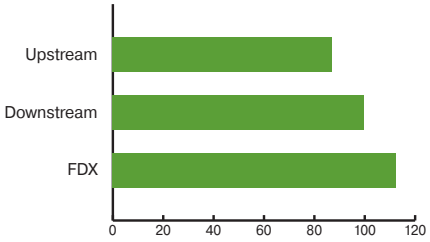
ВОЗМОЖНОСТИ И ОСОБЕННОСТИ

Web-интерфейс, через который проводится настройка роутера, выглядит достаточно стильно и, что самое главное, удобен – глаза не разбегаются от обилия пунктов меню. Как обычно, имеется мастер, который поможет выполнить основные настройки. Еще одно средство быстрого конфигурирования – кнопка Wi-Fi Protected Setup. Роутер умеет создавать все нужные типы соединений: PPTP, L2TP и PPPoE, причем можно выбрать «русские» версии этих соединений, что позволит одновременно иметь доступ как в Интернет, так и к локальным ресурсам провайдера. В случае настройки L2TP-соединения нам указывают на возможность задания адреса сервера по имени, а не только по IP-адресу, в остальных случаях производитель почему-то про это забыл. Интересная особенность модели – использование технологии GREENnet, которая, по информации производителя, позволяет в ряде случаев снизить расход электроэнергии до 70%.

РЕЗУЛЬТАТЫ И ВЫВОДЫ

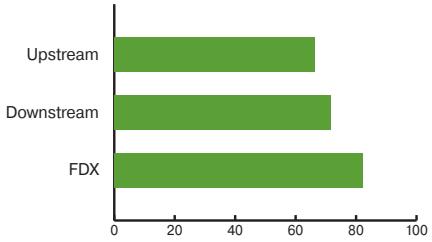
Разные производители Draft N устройств обещают различную скорость Wi-Fi. В данном случае были заявлены 6-кратный прирост скорости (150 Мбит/с, отметим, что такое заявление достаточно скромно) и увеличение площади покрытия в 3 раза. Как видно из графиков, реальная производительность Wi-Fi оказалась меньше. Но, безусловно, порадовала высокая скорость работы через PPTP-соединение. Модель является весьма простой, имеет очень невысокую цену и может с успехом применяться в домашней сети. Если же для вас критична максимальная скорость Wi-Fi, то стоит обратить внимание на более дорогие модели, как например, TRENDnet TEW-673GRU – о нем мы расскажем в оном из следующих номеров.

Производительность NAT, Мбит/с



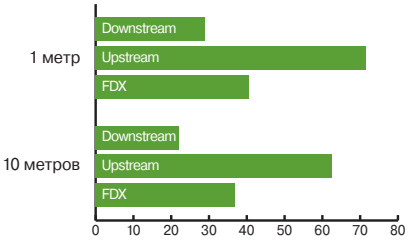
Обычная скорость для 100-Мбитного роутера.

Производительность PPTP, Мбит/с



Модель продемонстрировала неплохую производительность PPTP-соединения.

Производительность Wi-Fi, Мбит/с



Как видно, лучше всего беспроводная сеть работает на закачку, в остальном результаты достаточно скромные.

В НОМЕРЕ:

- ДОМАШНИЕ ИБП • ВИНЧЕСТЕРЫ ОТ 1 ТБ
- БЕСПРОВОДНЫЕ МЫШИ • ВИДЕОКАРТЫ MIDDLE-END
- ЭВОЛЮЦИЯ: SERIAL ATA • ТЕХНОЛОГИЯ: 3D-ПЕЧАТЬ

реклама

ЖУРНАЛ УЖЕ В ПРОДАЖЕ

Автор:
Олег Коленченко

ВИДЕОКАРТЫ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

В последних номерах нашего журнала мы опубликовали статью в двух частях о технологиях центральных процессоров AMD и Intel. Было решено подготовить подобный материал, уже касающийся современных видеокарт. Как-никак, тут тоже есть свои нюансы. Сегодня мы поговорим об основных терминах, имеющих непосредственное отношение к видеокартам и изображению.

Начнем с самого простого. Итак, что такое пиксель? Пиксель – это единица графического изображения, имеющая определенный цвет. К примеру, если разрешение составляет 1680x1050, то изображение имеет 1680 пикселей в длину и 1050 – в ширину. Зачастую рядом с понятием пикселя можно встретить термин вершины. В общем-то, название говорит само за себя. Вершинами называются крайние точки объектов. Обычно они объединяются в полигоны (как вариант, треугольники), на которые накладываются текстуры – растровые изображения, предназначенные для придания объекту какой-либо окраски.

Достаточно часто можно встретить в статьях упоминание о шейдерах. Шейдер – это алгоритм, определяющий окончательные параметры объекта в зависимости от условий, в которых он находится. Существует несколько разновидностей шейдеров: пиксельные, вершинные и геометрические. Пиксельные шейдеры используются для попиксельного расчета эффектов. По сути, самые сложные игровые эффекты создаются с помощью данного набора инструментов, что позволяет достичь еще большей реалистичности. Вершинный же тип оперирует с вершинами объектов. Сами вершины характеризуются большим количеством параметров (координаты в пространстве, цвет, текстура). Вершинные шейдеры позволяют их изменять, то бишь трансформировать объекты. Что касается геометрических шейдеров, то впервые они появились в составе API Microsoft DirectX 10 (и видеокартах GeForce 8800 Series). С их помощью графические процессоры обрели возможность удалять и создавать вершины в вершинных шейдерах. В целом, геометрические шейдеры привнесли некоторое упрощение просчетов геометрии, а также позволили добиться еще большей реалистичности. На этом мы заканчиваем с теорией изображения и переходим к архитектуре видеочипов.

Первым делом при взгляде на характеристики того или иного видеоядра мы обращаем внимание на количество потоковых процессоров, и не зря, потому как они существенно влияют на производительность подсистемы. Потоковый процессор – элемент видеочипа, который в определенный момент исполняет шейдер для объекта. Понятие потокового процессора появилось не так давно: впервые такая архитектура была использована в решениях NVIDIA G80 и AMD R600 в связи с поддержкой DirectX 10. До этого пиксельные шейдеры обрабатывали пиксельные процессоры, а вершины – вершинные процессоры; потоковые же процессоры работают с любыми типами шейдеров. Следует отметить, что потоковые процессоры AMD и NVIDIA имеют несколько различные алгоритмы работы. Каждый кластер чипа AMD содержит 5 ALU-процессоров, из-за чего в документации в маркетинговых целях указывается общее количество ALU. Поэтому не стоит обращать большое внимание на существенную разницу в количестве потоковых процессоров у видеокарт NVIDIA и AMD.

Еще одной важной составляющей видеочипа являются блоки растеризации ROP, которые служат для блендинга и записи обработанных данных в буфер. Блендинг, или смешивание, – это процесс определения окончательной окраски пикселя блоками ROP. Главной характеристикой блоков растеризации является скорость заполнения, которая показывает, как быстро видеоядро может рисовать пиксели. Кроме пиксельной скорости заполнения, существует еще и текстурная. В недалеком прошлом производительность часто упиралась в данный элемент, но сейчас он отошел на второй план.

Немного об аппаратной части. В статьях, посвященных видеокартам, всегда можно встретить упоминания о техпроцессе, по которому производится тот или иной чип: 65 нм, 55 нм, 40 нм, 32 нм… Эти цифры определяют минимальный размер одного транзистора. Чем меньше транзистор, тем от меньшего напряжения он может работать. В свою очередь, при уменьшении напряжения снижается уровень тепловыделения. Также отметим, что более тонкие технологические нормы позволяют добиться большего разгонного потенциала чипа. Что касается ядра графического процессора, то оно характеризуется частотой. Чем выше частота, тем больше операций в секунду может выполнить ядро. Если говорить о памяти, то на ум приходят две основные характеристики: объем и частота. Чем они больше, тем лучше, хотя с объемом следует быть аккуратнее: бывают случаи, когда производители устанавливают вместительные чипы вместо стандартных, снижая при этом частоту. Преимущества такого подхода сомнительны. Сегодня в топовые видеокарты устанавливается GDDR5-память, а среди Middle-end и Low-end можно встретить более медленную GDDR3. Память типа GDDR4 не отвечала всем требованиям производителей, поэтому было решено отказаться от ее использования.

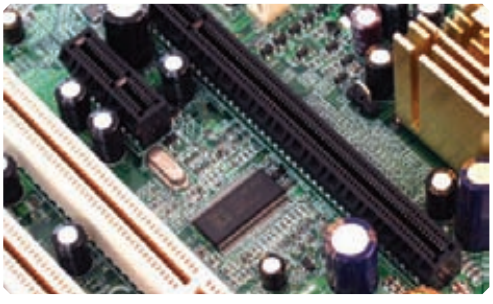
Итак, это все об основной теории. В следующей части материала мы поговорим о технологиях и функциях, которые поддерживают современные графические ускорители AMD и NVIDIA.

СГЛАЖИВАНИЕ И ФИЛЬТРАЦИЯ

При выставлении максимальных показателей в графических настройках никто не забывает про полноэкранное сглаживание (антиалиасинг) и текстурную фильтрацию. Полноэкранное сглаживание – это способ обработки пикселей для создания более гладких границ объекта. Чаще всего применяется устранение так называемых «лесенок». Существуют разные уровни сглаживания. Так, уровень 4x в четыре раза увеличивает разрешение по горизонтали и вертикали. В системах SLI и CrossFire даже существуют специальные режимы для максимальных показателей антиалиасинга, вплоть до 32x. Текстурная фильтрация также нацелена на улучшение качества изображения. Первыми двумя видами фильтрации были билинейная и трилинейная. На данный момент используется анизотропная фильтрация – метод улучшения качества текстур на поверхностях, находящихся далеко или под углом к камере. Как и в случае с антиалиасингом, существует несколько уровней фильтрации. Заметим, что обе технологии могут значительно снижать скорость работы системы.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Одним из первых интерфейсов подключения видеокарт являлся PCI. Со временем он стал ограничивать скоростные возможности адаптеров, в связи с чем в 1997 году была представлена шина AGP. От предшественницы AGP отличалась повышенной пропускной способностью и работой на частоте 66 МГц. Позже были представлены три модификации интерфейса, но значительного прироста производительности не наблюдалось, потому в 2004 году была анонсирована шина PCI Express, используемая сейчас в подавляющем большинстве компьютерных систем. На данный момент последней модификацией PCI Express является версия 2.1, работающая на частоте 5 ГГц. Следующее поколение интерфейса 3.0, работающее на частоте 8 ГГц и обратно совместимое с предыдущими версиями, будет анонсировано во второй половине 2010 года.



КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 24 июня 2010 года

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера под Windows Vista или Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts. Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5-750 (2,66 ГГц, DMI, 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Lynnfield, LGA1156)	6400
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Noctua NH-U12P SE2 (Socket 775/1156/1366, Socket 939/940/AM2/AM3)	2400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS Maximus III Gene (Intel P55, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFire, RAID, USB, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, mATX)	6300
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4600
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 5870 PCS+ 1024 Мбайт (GDDR5)	13800
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	5000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	16782	Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA	65
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA	30		

43000 РУБ.

Мы все как-то обходили продукцию Noctua, но на то были причины – их славные кулеры было практически не достать. Ситуация пошла на поправку, и теперь можно себе позволить роскошь в лице NH-U12P SE2. С ним можно выжать драгоценные мегагерцы из процессора, впрочем, наша конфигурация и без того хороша.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 965 Black Edition (3,4 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	6500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Noctua NH-U12P SE2 (Socket 775/1156/1366, Socket 939/940/AM2/AM3)	2400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-890FXA-UD5 (AMD 890GX + SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFire, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	6800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4600
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 5870 PCS+ 1024 Мбайт (GDDR5)	13800
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	5000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	16231	Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA	67
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA	33		

43600 РУБ.

На плате GIGABYTE GA-890FXA-UD5 имеется аж четыре порта PCIe x16, но для начала можно ограничиться и одной видеокартой Radeon HD 5870. Всегда можно будет добавить и вторую, и даже третью видеокарту. Главное – позаботиться об эффективном охлаждении, ведь в таком случае оно понадобится наверняка.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Quad Q9500 (2,83 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x3 Мбайт L2, ядро Yorkfield, LGA775)	6200
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1156/1366/754/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	2100
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P5Q Pro Turbo (Intel P45+ICH10R, 4 DDR3, PCI-E, CrossFire, RAID, USB, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4100
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4600
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 5770 Vapor-X OC Edition 1024 Мбайт (GDDR5)	6600
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	10682	Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA	41
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA	29		

28500 РУБ.

Перевели мы таки проверенный временем Core 2 Quad на DDR3-рельсы. В остальном особо прибавить нечего, Intel вряд ли удосужится выпустить бюджетный 4-ядерник в серии Core i5/i7, ну а раз так, то можно посидеть и на старой платформе. Нас и здесь неплохо кормят, как говорится.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 945 (3,0 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	5500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1156/1366/754/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	2100
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-890GPA-UD3H (AMD 890GX+SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFire, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4600
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1156/1366/754/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	2100
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 5770 Vapor-X OC Edition 1024 Мбайт (GDDR5)	6600
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	10621	Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA	42
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA	30		

25800 РУБ.

AMD вывела обширную линейку процессоров, которые включают 2-, 4- и 6-ядерные модели на любой вкус и кошелек. В паре с Radeon HD 5770 получается отличный тандем, который будет служить верой и правдой и год, и два.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i3-530 (2,93 ГГц, DMI, 4 Мбайт L2, ядро Clarkdale, LGA1156)	3600
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Mugen 2 Rev. B (Socket 478/775/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 1300 об/мин)	1800
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASRock H55M-LE (Intel H55, 4 DDR3, PCI-E, USB, 24+4 pin, mATX)	2800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	3600
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 5750 512 Мбайт (GDDR5)	4200
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	9458	Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA	34
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA	26		

20150 РУБ.

Наш дорогой Intel Core i3-530 всему голова! Берем в пару к нему скромную плату на базе Intel H55, ставим приличную видеокарту – и вперед, покорять виртуальные пространства. При необходимости можно легко поменять и процессор, и видюху на более новые/мощные.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Athlon II X4 630 (2,80 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, ядро Propus, AM3)	3600
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Mugen 2 Rev. B (Socket 478/775/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 1300 об/мин)	1800
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-785GMT-USB3 (AMD 785G+SB710, 4 DDR3, PCI-E, Hybrid CrossFire, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, mATX)	3000
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	3600
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 5750 512 Мбайт (GDDR5)	4200
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	9360	Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA	35
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA	27		

20350 РУБ.

Фанатов AMD мы порадуем 4-ядерником Athlon II X4 630, работающим на тактовой частоте 2,8 ГГц. Остудит пыл его Scythe Mugen 2 Rev. B – идеальный кулер, даже суперкулер по вполне соблазнительной цене.

Автор:
Петр Сальников

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Вы уж меня извините, что я последние три номера заладил про ролевые игры, это – последний раз, обещаю.
Много лет назад, когда игровая индустрия имела весьма скромные, по современным меркам, объемы, я был убежден, что пляски политиков вокруг виртуальных развлечений – не более чем самореклама: надо же о чем-то поорать, чтобы тебя заметили. Я был уверен, что игры – это всего лишь игры, и на сознание людей они никак не влияют, а те идиоты, которые обыгрались в Quake и кого-то пристрелили, – были больны на всю голову еще до того, как подошли к компьютеру. Я также ни на секунду не сомневался в том, что в играх нет никакой художественной ценности – просто красивые движущиеся картинки, not a big deal.
Я ошибался.

Петр Сальников,
ведущий рубрики

Этот диск обязан быть в вашей коллекции музыки.

Вся компания в сборе. Слева – неупокоившийся призрак Вэйлор (Vhailor), поселившийся в доспехах.

Одно из самых красивых мест в игре – сад где-то в поздних локациях. Остальные места в этой игре выглядят куда более депрессивно.

ЖАНР: RPG **ИЗДАТЕЛЬ:** Interplay **РАЗРАБОТЧИК:** Black Isle
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 4 **ДАТА ВЫХОДА:** 1999

PLANESCAPE: TORMENT

DEAD MEMORIES

Если задуматься и попробовать составить список вещей, оказавших на меня некое влияние, то можно без особого напряжения извилин поместить туда альбом Cyberpunks Билли Айдола (Billy Idol), пару романов Милана Кундеры (Milan Kundera), фильм «27 потерянных поцелуев» Наны Джорджадзе (ნანა ჯორჯაძე) – в этот же список попадет и компьютерная игра Planescape: Torment от студии Black Isle.

ЭТОТ БЕЗУМНЫЙ МИР

Так получилось, что общество мыслит стереотипами и потребляет продукцию, сшитую по привычным лекалам, поэтому о Torment в принципе мало кто знает: об этом свидетельствует хотя бы тот факт, что на российском рынке игра легально так и не появилась. О чем речь: жанр компьютерных ролевых игр на 90% состоит из традиционных фэнтези-приключений рыцарей в сверкающих доспехах, поскольку именно об этом большинство настольных RPG – от Magic: The Gathering до Dungeons&Dragons. Популярность вселенной Forgotten Realms навязывалась пользователям годами: начали с Pool of Radiance и постепенно дошли до Baldur's Gate и Neverwinter Nights. Эти игры концептуально просты для восприятия, в них рассказывается о знакомых с детских сказок эльфах и гномах, поэтому и популярность у них вполне объяснимая. Torment не попала в струю игровой конъюнктуры, и по этой причине не получила должного внимания со стороны аудитории: в отличие от всех своих современниц, эта игра была непонятной.
Прежде всего было неясно, что это еще за Planescape: мозг целевой аудитории подобной продукции к 1999 году уже успел привыкнуть к товарному знаку Forgotten Realms. Planescape, тем временем, – не что иное, как более глобальный взгляд на происходящее в мире, выдуманном компанией Wizards of The Coast, создателями системы Dungeons&Dragons: просто представьте себе, что наша вселенная состоит из неких плоскостей бытия, и действие игры под грифом Forgotten Realms происходит на так называемой «Плоскости первичной материи» (Prime Material Plane) – она населена людьми, эльфами, орками и прочей клас-

При желании в отдельной графе дневника можно прочитать историю каждого компаньона.

сической фэнтези-нечистью. При этом существует еще около дюжины плоскостей: условно говоря, есть тут и рай, и ад, и чистилище, и миры, населенные лупоглазыми саблезубыми гнидогадоидами – и при желании по всем этим местам можно путешествовать. Столь краткое описание, понятно, не дает полного понимания, но, поверьте, для полного изложения структуры мира Planescape и происходящих в нем процессов, а также ответов на вопрос «что-почему», не хватит и годового объема вашего любимого журнала.

ЧТО Я, ГДЕ Я

Главный герой, центральная фигура Torment, просыпается в морге, перед этим внимательно посмотрев кошмарный сон, намекающий на потерю женщины и странные отношения с мертвецами. Через минуту после пробуждения к нему подлетает говорящий череп по имени Морте и затевает светскую беседу: мол, кто ты и откуда, и какого ляда ты весь такой татуированный. Главный герой при этом выглядит совсем не по-хипстерски: дреды, оранжевые кеды, рыжая кожаная юбка, ремень из костей какого-то древнего животного и лицо Арнольда Шварценеггера, получившего сильный ожог. Стоит ли уточнять, как может летать череп, если у него нет крыльев, и как он может разговаривать, если он, на минуточку, ЧЕРЕП? Последняя фраза, кстати говоря, – цитата из лексикона главного героя. То есть, Torment не просто бросает игрока в непонятные декорации, но еще и усиливает этот эффект тем, что и сам герой не догоняет ситуацию, – это, впрочем, вызвано банальной амнезией: наверное, довольно трудно вспомнить все, когда сначала умер, а потом внезапно ожил. Этот человек не помнит ни своего убийцы, ни своего прошлого, ни своего имени: с начала и до самого конца игры его зовут Nameless One, и в разговорах с окружающими на вопрос «как тебя зовут» приходится стыдливо отвечать «не знаю», терпя насмешки, либо врать, выдумывая имя на ходу, чтобы не вызывать никаких подозрений – из-за этого, правда страдает репутация. Torment была первой D&D-игрой в истории, не позволившей самостоятельно выставить желаемое мировоззрение при создании персонажа – наш мертвец по умолчанию был True Neutral, и этот показатель менялся в зависимости от поведения игрока, как карма в Fallout.

Та же ситуация с навыками: нельзя было выбрать ни класс, ни нужные умения – герой был воином, и воинское мастерство прокачивалось автоматически; специальные же навыки приобретались в ходе бесед с ключевыми персонажами и старыми знакомыми («Федька! Ты?! Сколько лет!») – Безымянный их будто бы вспоминал, аналогичным образом происходила и смена класса. В отличие от тучи игр, в которых амнезия была лишь поводом для начала истории, Planescape: Torment эту амнезию оправдывала и эксплуатировала по полной программе: наибольшее количество очков

На первых артах Безымянный больше был похож на Боба Марли (Bob Marley), чем на того амбала, каким предстал перед нами в игре.

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

По признанию многих – вершина достижений Black Isle Studios. Лучшая CRPG 1999 года, первая и единственная игра, посвященная одному из самых оригинальных миров системы Dungeons & Dragons – Planescape. По самым грубым подсчетам, в ее текстах свыше миллиона слов, а всю игру можно пройти, почти никого не убив, полагаясь лишь на подвешенный язык и здравый смысл.

Журнал «Страна игр»

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Torment, вне всяких сомнений, лучшая RPG этого года, и надолго останется лучшей в памяти фанатов, чьей любви ей не удастся избежать. Все из-за того, что это просто-напросто прекрасная игра: она продолжительная, но не утомительная, и ее так или иначе придется пройти минимум дважды, потому что от воспоминаний, которые она после себя оставляет, не так-то легко отделаться.

Gamespot.com, 9/10

Тот парень, что стоит на гриле, – маг Игнус (Ignus), через которого добрые жители Сигила в свое время открыли портал на план Огня.

Место пробуждения не слишком-то походило на традиционное начало игры. Чувство было такое, будто бы главного героя игры в самом начале выкинули на помойку. Так оно, в общем, и было.

В морге Морте нагло намекал на то, что был бы не прочь провести вечер в компании одной из прислужниц-зомби.

опыта герой получал именно за приобретение новых воспоминаний.
Torment не бежала за модой: целью путешествий Безымянного были поиски утраченной памяти, а не спасение мира от зла.

СКАЖИ МНЕ, КТО ТВОЙ ДРУГ

Помимо психоделического сеттинга в Torment была еще одна очень важная деталь: персонажи, которых можно было взять с собой в путешествия, были проработаны чрезвычайно тщательно, такого не было ни в одной RPG ни до, ни после Torment. У каждого из этих героев было за душой нечто большее, чем просто стандартный диалог в стиле «Я ищу виноватого! – Ого! Я помогу тебе!». Каждый персонаж был отдельным предметом для изучения, и у каждого были свои причины для присоединения к миссии Безымянного. Помимо уже упомянутого летающего черепа Морте, то и дело заигрывавшего с женщинами-зомби, в команду можно было взять колоритнейших представителей рас с непроизносимыми названиями, и далеко не все из них испытывали к главному герою симпатию.

Взаимодействие с окружающими персонажами – вообще отдельная тема. В ходе поисков самого себя Безымянный мог влюбиться в демона, выучить язык мертвецов, пообщаться с кучей говорящих черепов (Морте: «Я с отличными парнями познакомился!») и даже встретиться со своими предыдущими инкарнациями. Да, именно так: ближе к середине игры становится ясно, что Безымянный бессмертен и уже много раз успел побывать в морге, – отсюда столько знакомств и удивленных взглядов практически в любой локации.

МУЗЫКА НАС СВЯЗАЛА

Образ соратников и прочих ключевых персонажей дополнялся музыкой: автор саундтрека к Planescape: Torment – знакомый многим по первым двум Fallout Марк Морган (Mark Morgan). Благодаря его музыке ощущение разного, абсолютно сумасшедшего мира лишь укреплялось: как и все происходящее в игре, произведения Моргана были эклектичны и оригинальны, в них не было единого стержня – в рамках одной композиции симфония могла перетечь в электронику, которая постепенно уходила в этнический эмбиент, а затем приобретала гитарное звучание, и начинался прямой рок-ритм. Эта работа – один из немногих саундтреков, которые можно смело слушать отдельно от игры, что само по себе – показатель высокого качества.

ЭЙ, ГРАЖДАНИНА!

Говоря об эклектике, сквозившей в Torment, нельзя не упомянуть здешний социум, разбитый на кланы и касты. Город Сигил, в определенном смысле, – центр вселенной Planescape, поэтому и население тут исключительно разношерстное: по улицам спокойно ходят самые настоящие демоны; существует культ Хаоса, чьи приверженцы на досуге воют на Луну (в весьма фигуральном смысле, потому что никакой Луны тут нет), подражая собакам, и гоняются за, извините, собственными задницами. Одним словом, Torment – тот еще социальный калейдоскоп, не запутаться в местных иерархических связях довольно сложно. Сумасшединки сюда добавляет и геройский инвентарь: вместо привычных глазу мечей, копий и арбалетов в качестве оружия приходится использовать всякий заколдованный хлам. В ход идут скальпели, оторванные конечности, говорящее холодное оружие (подобное было в Baldur's Gate II); вместо брони используются татуировки, а для приобретения дополнительных бонусов можно, например, выкинуть собственный глаз, вставив чей-нибудь чужой. Позволив бабке-повитухе порыться в кишках главного героя, можно среди остатков пищи найти волшебное колечко.

***

Принимая во внимание философский, социальный и психологический подтекст, который несет эта игра, сложно относиться к Planescape: Torment как к очередной «просто RPG». Пройти за один вечер ее не удастся даже сейчас, она потребует времени, сил и отнимет немало эмоций, оставив после себя не веселое чувство удовлетворения от преодоленного препятствия, а горький осадок истории об идейных конфликтах внутри личности; такого не было ни в одной игре. Ну-ка попробуйте ответить на вопрос: что может изменить сущность человека? ■

А это наш инвентарь. Видите глаз слева вверху? Его можно вытащить, только если найти замену.

ПО ФЕНЕ

Персонажи, населяющие вселенную Planescape, разговаривают на не всегда понятном простому смертному языке. Эта скромная выдержка из глоссария поможет разобраться, куда именно вас посылают, если мне вдруг удалось убедить вас сыграть в Torment.

ADDLE-COVE – Если кто-то надоел своими философскими беседами, и вы хотите быстро избавиться от его компании, просто назовите его этим словом. Но будьте готовы к драке: не всякий любит быть названным «кретином».
ANTHILL – Город. Жители Плоскостей довольно пренебрежительно относятся к собственным городам, и из-за их постоянной переполненности всякими залетными путешественниками часто называют их «муравейниками». Сигил, в частности, многие зовут «ульем».
BAR THAT – С натяжкой, но все-таки вежливый способ попросить кого-то замолчать, аналог современного «забей». В большинстве случаев уместно только в общении со всякой шпаной.
BARMY – Существа, по большей части люди, чье сознание отказалось принимать истинное устройство мира. Ну, то есть, это как если бы к вам завтра подошли и сказали: «Вы знаете, Петр Семен, ад на самом деле существует, давайте покажу?» И показали бы. А потом вернули бы обратно в родное Бибирево – как тут не свихнуться?
BOB – Некое надувательство, скользкое дельце.
BONE-BOX – Рот. Употребляется, в основном, в контексте типа «не болтай».
BRAIN-BOX – Голова. Употребляется, в основном, в контексте «ты дебил».
BUBBER – Обычный пьяница. Поскольку большая часть жителей Сигила принадлежит к той или иной касте, их недолюбливают.
DEAD-BOOK – Про «книгу мертвых» вам начнут говорить еще в самом начале, в морге. Не волнуйтесь и не морочьте себе голову: значительная часть населения Плоскостей употребляет эти слова в фигуральном смысле, имея в виду просто смерть. Got into the dead-book – умер.
FEEDING THE WYRM – Червь тоже фигурален, это выражение означает казнь.
GIVE 'EM THE LAUGH – Надуть кого-то, выкрутиться из сложной ситуации.
GIVE THE ROPE – Попасться, например, если не удалось ускользнуть от стражи ограбленного представителя знати.
GO TO THE MAZES – Поскольку ада в Torment нет, а есть лишь разные формы бытия, в ад тут посылать не принято. Вместо этого посылают в условные лабиринты, подразумевая как раз местный аналог ада и остальных популярных отверстий. В системе координат D&D заклинание Maze – одно из самых опасных: жертва исчезает с Плоскости, отправляясь в лабиринт, выбраться из которого может лишь персонаж с высоким уровнем интеллекта. Обладатели среднего ума будут выбираться из лабиринта долго, глупцы – обречены блуждать в них вечно.
JINK – «Бабло», «лаве», «деньги» – называйте, как хотите.
KIP – Некая халупа, доступная для ночлега даже местным бомжам, клоповник.
LEAFLESS TREE – Виселица.
PARK YOUR EARS – В русском языке это называется «греть уши» – то есть, подслушивать.
SCAN – Вникать, слушать, смотреть, таращиться.
PIKE IT – Поскольку Плоскости населены не американцами, слова «fuck» местные не знают. Поэтому и выражение «fuck it» в их лексиконе отсутствует. Ну, вы поняли.

Автор:
Петр Сальников

ИСТОРИЯ BLACK ISLE STUDIOS

СОКРОВИЩА ЧЕРНОГО ОСТРОВА

Black Isle Studios, команда талантливейших парней из Калифорнии, – команда, без преувеличений, молодости нашей. Они подарили нам дилогию Fallout и Icewind Dale, единственную в своем роде Planescape: Torment, а также приложили руку к созданию обеих Baldur's Gate и Lionheart: Legacy of The Crusader. Но потом что-то пошло не так…

Вот она – первая, незабываемая.

В Baldur's Gate II был волшебный саундтрек. Композитор – Михаэль Хёниг (Michael Hoenig).

Фергус Уркхарт (Feargus Urquhart) основал маленькую студию в 1996 году в качестве одного из подразделений компании Interplay, бывшей тогда на пике популярности: девяностые были эрой хардкорных игр, и Interplay полностью отвечала требованиям времени, начав карьеру с традиционных RPG еще в 1985 году. Именно за этой компанией авторство трилогии Bard's Tale (не той, что вышла несколько лет назад), Dragon Wars и Wasteland – последняя, кстати, стала прообразом Fallout, и до сих пор считается культовой игрой среди любителей антиутопичной, постъядерной тематики.

Black Isle появилась очень вовремя: к середине девяностых жанр компьютерных ролевых игр находился в стремительном падении, и для предотвращения окончательного увядания требовался некий толчок, импульс, который задал бы вектор развития RPG на несколько лет вперед.

Публика к тому времени уже привыкла к фэнтезийным штампам, и никто не мог подумать, что Black Isle, вместо того чтобы топтаться на месте и мусолить уже растерзанную плоть полумертвого жанра, совершат дерзкий, непредсказуемый поступок, выпустив Fallout.

ВОТ ТЕ РАЗ

Для своего времени Fallout была прежде всего разрывом стереотипа – как говорят американцы, shock to the system: как это нет эльфов, драконов и орков? Как это так – отличная от Dungeons&Dragons система развития персонажей? Огнестрельное оружие вместо мечей и магии? Чего?!

Но система работала, и мир был живой, и пресса была в восторге: в одном из номеров культового журнала Game.EXE Fallout назвали «лучом солнца в темном царстве загнивающих RPG», и были стопроцентно правы. Игра предлагала свежий, невиданный доселе в компьютерных ролевых играх сеттинг (Wasteland – не в счет: в нее играли единицы современников, а нынешние фанаты постъядерной культуры стали таковыми сильно задним числом), сверкала великолепным стилем исполнения и, что важнее всего, была проста в освоении, но сложна на концептуальном уровне. Не успели любители RPG обреченно вздохнуть при взгляде на минималистичную Diablo, как Black Isle и Interplay преподнесли им подарок, о котором они и мечтать не могли, – и это было не то же яйцо, вид сбоку, а по-настоящему Новая игра.

ВОТ ТЕ ДВА

В 1998 году вышла Fallout 2: быстрее, выше, сильнее – это про нее; сиквелом Black Isle показали всем, что их дело живет и процветает, и ткнули кукиш в физиономии скептиков, суливших сериалу провал и забвение. Вторая часть постъядерной саги стала настоящим шедевром, расширив границы игрового мира и границы в этом мире дозволенного: локаций стало значительно больше, оружия, персонажей и специальных навыков, «перков», – тоже. Хитрые, запутанные комбинации характеристик, умений и поведения персонажа в диалогах и бою позволяли проходить Fallout 2 по нескольку раз, и я лично знаю людей, которые успели взглянуть на эту игру под более чем дюжиной разных углов, и, более того, периодически занимаются этим до сих пор.

РЕНЕССАНС

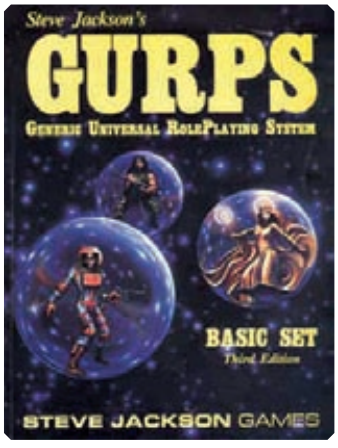
Триумф Black Isle продолжался недолго: людям, как ни крути, чисто психологически гораздо проще воспринимать художественные образы, знакомые с детства,

Снайперская винтовка была, пожалуй, самым смертоносным оружием в Fallout.

ПЛЕВАТЬ НА ПРАВИЛА

G.U.R.P.S., в отличие от D&D, позволяла играть и за космонавтов, и за эльфов с гномами.

На ранних стадиях разработки Fallout была основана на своде правил G.U.R.P.S. (Generic Universal RolePlaying System), разработанной Стивом Джексоном (Steve Jackson) в 1986 году. Более молодая, чем Dungeons & Dragons (эта появилась аж в 1974 году), G.U.R.P.S. спустя два года после своего появления получила премию Origins, а в 2000 году вошла в зал славы Origins как лучшая ролевая система в истории.



Один из многочисленных поддельных скриншотов Fallout 3.

Icewind Dale была хорошей, но преступно попсовой игрой.

потому что если вы выросли на сказках про эльфов, то вряд ли когда-нибудь отделаетесь от этих архетипов, отложившихся на подкорке.

В том же 1998 году ролевые игры как жанр воспряли: после небольшого перерыва в период популярности Fallout на экраны вернулись классические RPG, работающие на D&D-механике, – в этом году на сцену выходит компания BioWare, тихой сапой создавшая шедевр – легендарную Baldur's Gate, наконец-то вернувшую жанр в привычное фэнтезийное русло.

Black Isle становится издателем нового проекта, раз и навсегда утверждая себя в звании спасителя компьютерных ролевых игр.

ДА ЕЩЕ РАЗ

После того как сериал Baldur's Gate добивается успеха и признания, в Black Isle понимают, что на данный момент с новаторством лучше не играть, потому что есть риск остаться без последней рубашки: люди покупают продукты под маркой Dungeons&Dragons, и любой игре, подчиняющейся своду этих сверхпопулярных правил, обеспечен успех… но ведь совсем не обязательно делать игру на основе D&D про драконов и подземелья! Так на свет появилась Planescape: Torment – чудесная смесь из традиционных, привычных игрокам D&D-правил и маразматического сеттинга, противоречивая игра о конфликте идей и идеалов добра, зла, порядка и хаоса.

К сожалению, понять Torment с первого раза удалось далеко не всем, и куча игроков либо пропустила этот шедевр, не заметив знакомого логотипа Forgotten Realms на обложке, либо просто недоуменно положила на полку, потому что Torment отказывалась работать по привычным алгоритмам, лишив любителей классического фэнтези стандартного набора стереотипов.

ПО НАКАТАННОЙ

Усвоив, наконец, что лучше все-таки перестать экспериментировать с играми, ставя на карту все, вместо того чтобы дать аудитории то, чего она действительно хочет, Black Isle с 2000 года стали вести куда более прозаичный образ жизни. Специально для фанатов Baldur's Gate в этом году на прилавках появляется простая, как три тапка, Icewind Dale, в которой от ролевой игры осталась разве что собственно система D&D, которая также претерпела значительные изменения.

Идя на поводу у публики, Black Isle забыли, что конъюнктурность продукта никогда не считалась его положительным качеством, и с выходом Icewind Dale II было заметно, что разработчики явно перегнули палку с попсовостью своего проекта. И в 2003 году, спустя год после релиза этой игры, в жизни студии началась темная полоса.

НОВАЯ ЖИЗНЬ

Руководство Interplay, находящейся на грани банкротства, распустило Black Isle. Ее сотрудники не остались без работы: с таким портфолио, как у них, вряд ли кому-то пришлось бы страдать от недостатка занятости. Часть разработчиков ушла в проверенную студию BioWare делать гарантированно востребованные игры. Другой части повезло меньше: созданная еще в 1998 году бывшими работниками Black Isle компания Troika Games выпустила, как бы эзотерично это ни звучало, только три игры: прекрасную Arcanum, Temple of Elemental Evil и сильную, но забитую багами Vampire: The Masquerade Bloodlines, и закрылась в 2005 году.

Но самого пристального внимания заслуживает третья группа выходцев из Black Isle, перешедших в Obsidian Entertainment, – в штате этой компании сегодня работают все ключевые фигуры из распущенной конторы, в том числе и сам Уркхарт.

Obsidian уже на протяжении многих лет радует игроков прекрасными играми: начав с производства продолжений именитых проектов (Knights of The Old Republic II, Neverwinter Nights II), эта компания совсем недавно создала неплохую Alpha Protocol и вот-вот планирует выпустить Fallout: New Vegas. Как ни бросала этих людей судьба, какими бы резкими ни были повороты в их карьере, они остались верны своему делу и своему первому детищу – Fallout. Истинные мастера. ■

Fallout 2 не предлагала никаких революционных изменений по сравнению с первой частью, но все равно смогла устроить революцию.

РОДИНА ГОРЦА УРКХАРТА

Своим названием студия Black Isle обязана шотландскому местечку, в котором родился ее основатель Фергус Уркхарт. Несмотря на свое говорящее имя, это вовсе не остров, а полуостров, с трех сторон омываемый реками; на его территории находится несколько деревень и один город, а также три самых настоящих шотландских замка.

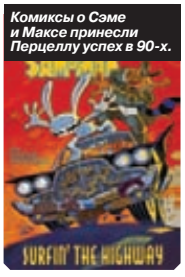
Блэк Айл стала первой землей Шотландии, подвергшейся массовому заселению пастухами и фермерами; их же потомки первыми на территории Шотландии выразили протест в адрес генетически модифицированных продуктов. Вот оно, колхозное наследие и верность традициям предков!

ПАПА ЛЮБИТ СЭМА И МАКСА

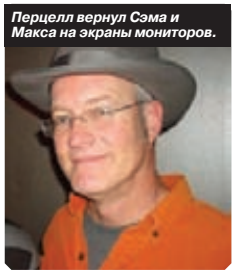
5 ЛЕТ НАЗАД

Адвенчура Sam & Max: Freelance Police была закрыта в марте 2004 года, и фэны пса в пальто и безумного кролика объявили траур. Тридцать тысяч геймеров подписали петицию с требованием к LucasArts возобновить разработку игры. Впрочем, летом 2005 года компания LucasArts утратила права на создание игр по мотивам комиксов о Сэме и Максе. Они вернулись к художнику Стиву Перцеллу (Steve Purcell), в ту пору работавшему на студию Pixar. Стив тут же задумался о возвращении в игровую индустрию. «Когда LucasArts затеяла сиквел Sam & Max, я консультировал разработчиков, – рассказывает Перцелл. – Потом мне сообщили: проект закрыт, но я не думал, что уровень ожидания игры столь велик. Фэны Сэма и Макса будто с ума посходили. Теперь права принадлежат мне. Понимаете, к чему я клоню?»

Перцелл не обманул – благодаря ему и студии Telltale Games Сэм и Макс вернулись в строй. ■



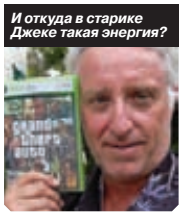
Комиксы о Сэме и Максе принесли Перцеллу успех в 90-х.


Перцелл вернул Сэма и Макса на экраны мониторов.

ТОМПСОН ПРОТИВ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

После скандала вокруг эротической мини-игры в Grand Theft Auto: San Andreas флоридский юрист Джек Томпсон (Jack Thompson) словно объявил крестовый поход против индустрии электронных развлечений. Сначала он «набычился» на Bully, заявив, что игру о проделках трудного подростка нельзя выпускать. Потом выступил против The Sims 2, уличив ее создателей – Electronic Arts – в покровительстве педофилии. Поскольку обвинения были абсурдны, Джек переключился обратно на GTA. Он выступил в защиту 20-летнего Девина Мура (Devin Moore), застрелившего троих полицейских. Мур уверял, что он невиновен, поскольку взялся за оружие под впечатлением от серии Grand Theft Auto. Томпсон вторил ему: «Девин Мур был обучен делать то, что он натворил. Ему дали симулятор убийства – GTA!»

Суд не принял всерьез бредни о «симуляторе убийства» и впаял Муру реальный срок. ■


И откуда в старике Джеке такая энергия?

The Sims 2 обвинили в разврате и педофилии.

DIABLO III ОТМЕНЕНА?

Летом 2005 года прошел слух о том, что ролевая игра Diablo III отменена. «Как можно отменить игру, которая тогда еще не была анонсирована?» – спросите вы. А чем тогда занималась с 2000 года студия Blizzard North, подарившая миру первые две части «дьявольской» серии? Команда работала над новой игрой, но проект не заладился, о чем свидетельствует уход многих сотрудников, включая идеолога Diablo Билла Роупера (Bill Roper).

В августе Blizzard Entertainment объявила о закрытии северной студии и объединила ее с южной (обе расположены в Калифорнии). Сотрудники Blizzard North переезжают в Ирвин, где ковались World of Warcraft, серия Warcraft и Starcraft.

Официальные источники утверждали: «северяне» продолжат работу над неанонсированным проектом. Неофициальные говорили другое: разработку Diablo III начнут с чистого листа. ■

Diablo II: Lord of Destruction стала последней игрой Blizzard North.

10 ЛЕТ НАЗАД

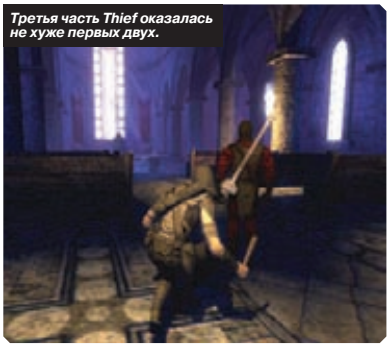
«КОНТРА» В МАГАЗИНАХ

Десять лет назад студия Valve Software анонсировала Half-Life: Counter-Strike. Любительский мод о противостоянии террористов и спецназа всего за год обрел сумасшедшую популярность. «Онлайн-сообщество Half-Life растет со скоростью 500% в год, и в этом заслуга Counter-Strike», – признал глава Valve Гейб Ньюэлл (Gabe Newell). Для тех, кто не интересуется новинками «модостроения», было решено выпустить коробочную версию «Контры» (Team Fortress Classic – в довесок). Игра попала на прилавки магазинов осенью 2000 года и разошлась по свету тиражом в 4.2 миллиона копий. ■

Спрашивайте во всех аптеках!

«ВОРА» ПОДОБРАЛИ

Весной 2000 года закрылась Looking Glass Studios, американская компания, подарившая нам серию Thief. Многие геймеры решили, что приключения вора Гаррета на этом завершены, и очень расстроились. Однако похороны героя оказались преждевременными. В августе британское издательство Eidos купило права на эту популярную серию и новый движок, который сотрудники Looking Glass ваяли для своей следующей игры, да не успели доделать. «Мотор» выбросили, а вот Thief отдали в хорошие руки – создателю Deus Ex Уоррену Спектору (Warren Spector). В 2004 году вышла отличная Thief: Deadly Shadows. ■


Третья часть Thief оказалась не хуже первых двух.

www.frsg.ru

УБОЙНЫЙ ЖУРНАЛ ОБ УБОЙНЫХ ТАЧКАХ!

уже в продаже!

О НАБОЛЕВШЕМ

ГЛАВПОЧТАМТ

Всем привет. С вами Иван Гусев, страшный, бестактный человек, стреляющий по своим в онлайновых шутерах и советующий дамам всегда, в любой MMORPG, играть за орков. Даже если орков там в помине нет. Если честно, у этого подлеца всего одно достоинство – он не ленится разбирать килотонны спама, чтобы найти в редакционном почтовом ящике ваши умные и интересные письма.
Помните, в прошлом номере мы сообщили, что у нас для вас есть подарок – 4G-модем Yota? Лучшее письмо будет выбрано не в этом, а в следующем месяце – чтоб написать нам успел каждый. Не откладывайте в долгий ящик – поделитесь своими сокровенными мыслями с Правильным. Чего вам не хватает в играх, а что, наоборот, бесит? Кто из геймдизайнеров вызывает искреннее восхищение? Какие игры и почему ждете? Как личная жизнь, наконец? Кстати, девчонки, присылайте свои фотки за игрой. Редактор лично просил.

КУДА КАТИТСЯ РОССИЙСКИЙ ПОТРЕБИТЕЛЬ И ПОЧЕМУ В ИГРАХ МАЛО КРАСИВЫХ ПАРНЕЙ

ПИСЬМО НОМЕРА

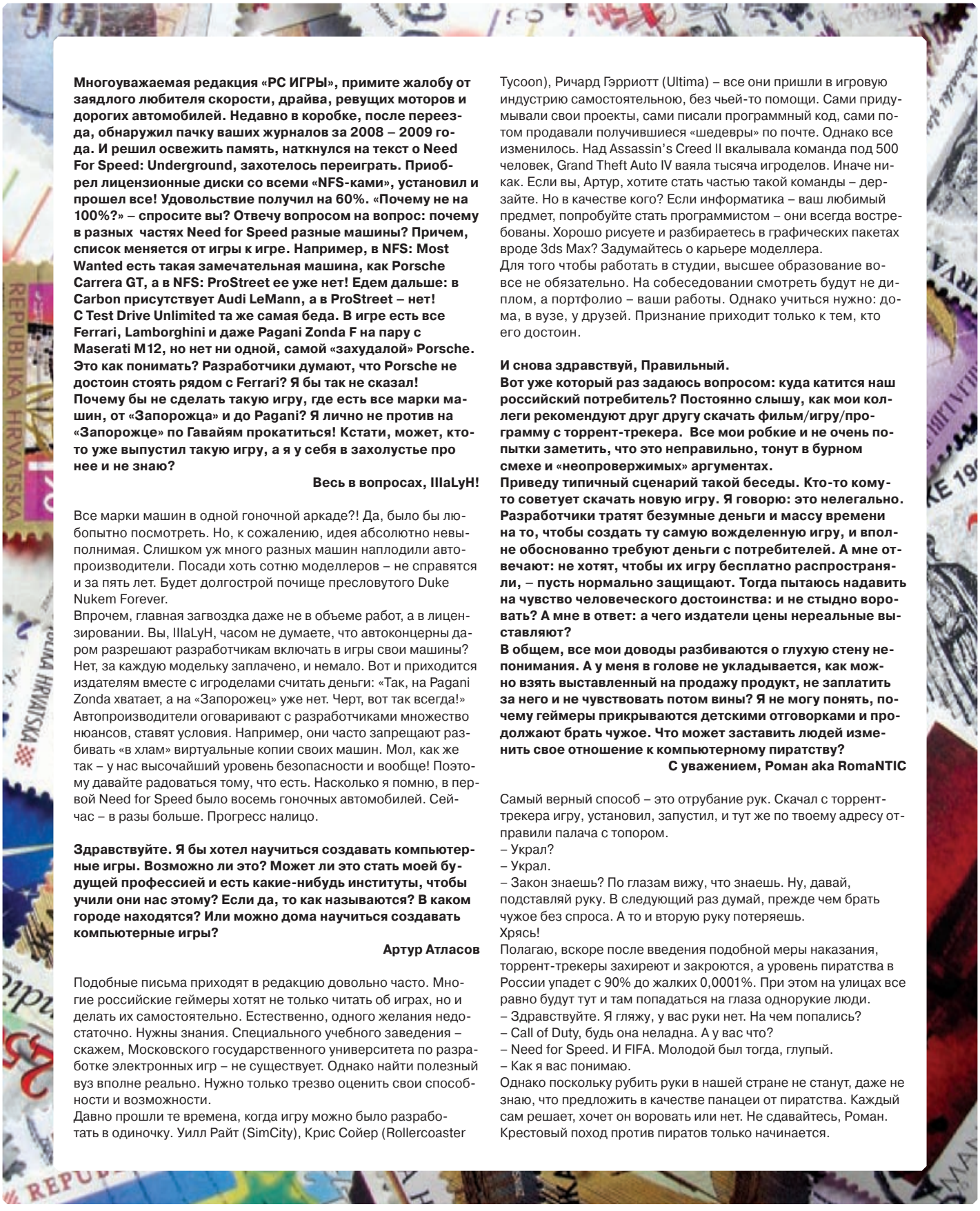
Здравствуй, Правильный. Меня зовут Катя, мне 15 лет и я геймер. Пишу, чтобы выразить свое возмущение. В современных играх возмутительно мало красивых парней!
Разработчики спекулируют на сексе. Однако стараются угодить лишь сильному полу. Вы заметили, что в играх почти нет некрасивых женщин?! Здесь, как в латиноамериканских сериалах, все героини обворожительны. В большинстве MMORPG в глазах рябит от сверкающих дамских ягодиц. Черт возьми, это же игры, а не показ нижнего белья! Однако разработчики-мужчины продолжают создавать персонажей с манерами проституток в крайне откровенных нарядах.
Ладно, я не против! Я лишь прошу, чтобы и о нас, девушках, не забывали. Думаете, у меня вызывает хоть какой-то интерес качок с большой пушкой, надоедающий своими тупыми шутками? Нет, нет и нет. Я бы с большим удовольствием следила за приключениями высокого стройного, модно одетого брюнета с тонкой душевной организацией. Как в японских и корейских сериалах. Скажите, когда начнут выпускать игры с такими персонажами?

Katerina

Э-э-э… Кх-м-м… Я вот, что хочу сказать…
В игровой индустрии пока заправляют мужчины. И они делают игры для сильной половины человечества, потому как женщин среди геймеров по-прежнему значительно меньше, чем мужчин. Однако ситуация меняется. Все чаще дамы возглавляют крупные игровые студии и даже издательства. Вспомним хотя бы Джейд Реймонд, спродюсировавшую экшн Assassin's Creed и после этого возглавившую Ubisoft Toronto.
Исследования показывают, что количество женщин-геймеров растет год от года. Они играют не только в казуалки, но и в «большие» игры вроде The Sims. Многим нравятся адвенчуры и приключенческие экшны. Поэтому не за горами тот день, когда с эротическими фантазиями слабого пола начнут считаться.
– Что за фигню вы мне тут намалевали?! – воскликнет Джейд Реймонд, топнет стройной ножкой и порвет пополам эскиз с воительницей в стальном лифе. – Хватит уже этой порнографии! Геймерам нужны другие герои! Мальчики! Красивые мальчики, умеющие любить!

Письма присылайте по адресу:
101000, Москва, главпочтамт, а/я 652,
«РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику «О наболевшем»

Электронные письма ждем на адрес:
post@pc-games.ru



Многоуважаемая редакция «РС ИГРЫ», примите жалобу от заядлого любителя скорости, драйва, ревущих моторов и дорогих автомобилей. Недавно в коробке, после переезда, обнаружил пачку ваших журналов за 2008 – 2009 года. И решил освежить память, наткнулся на текст о Need For Speed: Underground, захотелось переиграть. Приобрел лицензионные диски со всеми «NFS-ками», установил и прошел все! Удовольствие получил на 60%. «Почему не на 100%?» – спросите вы? Отвечу вопросом на вопрос: почему в разных частях Need for Speed разные машины? Причем, список меняется от игры к игре. Например, в NFS: Most Wanted есть такая замечательная машина, как Porsche Carrera GT, а в NFS: ProStreet ее уже нет! Едем дальше: в Carbon присутствует Audi LeMann, а в ProStreet – нет!
С Test Drive Unlimited та же самая беда. В игре есть все Ferrari, Lamborghini и даже Pagani Zonda F на пару с Maserati M12, но нет ни одной, самой «захудалой» Porsche. Это как понимать? Разработчики думают, что Porsche не достоин стоять рядом с Ferrari? Я бы так не сказал!
Почему бы не сделать такую игру, где есть все марки машин, от «Запорожца» и до Pagani? Я лично не против на «Запорожце» по Гавайям прокатиться! Кстати, может, кто-то уже выпустил такую игру, а я у себя в захолустье про нее и не знаю?

Весь в вопросах, IIIaLyH!

Все марки машин в одной гоночной аркаде?! Да, было бы любопытно посмотреть. Но, к сожалению, идея абсолютно невыполнимая. Слишком уж много разных машин наплодили автопроизводители. Посади хоть сотню моделлеров – не справятся и за пять лет. Будет долгострой почище пресловутого Duke Nukem Forever.
Впрочем, главная загвоздка даже не в объеме работ, а в лицензировании. Вы, IIIaLyH, часом не думаете, что автоконцерны даром разрешают разработчикам включать в игры свои машины? Нет, за каждую модельку заплачено, и немало. Вот и приходится издателям вместе с игроделами считать деньги: «Так, на Pagani Zonda хватает, а на «Запорожец» уже нет. Черт, вот так всегда!» Автопроизводители оговаривают с разработчиками множество нюансов, ставят условия. Например, они часто запрещают разбивать «в хлам» виртуальные копии своих машин. Мол, как же так – у нас высочайший уровень безопасности и вообще! Поэтому давайте радоваться тому, что есть. Насколько я помню, в первой Need for Speed было восемь гоночных автомобилей. Сейчас – в разы больше. Прогресс налицо.

Здравствуйте. Я бы хотел научиться создавать компьютерные игры. Возможно ли это? Может ли это стать моей будущей профессией и есть какие-нибудь институты, чтобы учили они нас этому? Если да, то как называются? В каком городе находятся? Или можно дома научиться создавать компьютерные игры?

Артур Атласов

Подобные письма приходят в редакцию довольно часто. Многие российские геймеры хотят не только читать об играх, но и делать их самостоятельно. Естественно, одного желания недостаточно. Нужны знания. Специального учебного заведения – скажем, Московского государственного университета по разработке электронных игр – не существует. Однако найти полезный вуз вполне реально. Нужно только трезво оценить свои способности и возможности.
Давно прошли те времена, когда игру можно было разработать в одиночку. Уилл Райт (SimCity), Крис Сойер (Rollercoaster Tycoon), Ричард Гэрриотт (Ultima) – все они пришли в игровую индустрию самостоятельною, без чьей-то помощи. Сами придумывали свои проекты, сами писали программный код, сами потом продавали получившиеся «шедевры» по почте. Однако все изменилось. Над Assassin's Creed II вкалывала команда под 500 человек, Grand Theft Auto IV ваяла тысяча игроделов. Иначе никак. Если вы, Артур, хотите стать частью такой команды – дерзайте. Но в качестве кого? Если информатика – ваш любимый предмет, попробуйте стать программистом – они всегда востребованы. Хорошо рисуете и разбираетесь в графических пакетах вроде 3ds Max? Задумайтесь о карьере моделлера.
Для того чтобы работать в студии, высшее образование вовсе не обязательно. На собеседовании смотреть будут не диплом, а портфолио – ваши работы. Однако учиться нужно: дома, в вузе, у друзей. Признание приходит только к тем, кто его достоин.

И снова здравствуй, Правильный.
Вот уже который раз задаюсь вопросом: куда катится наш российский потребитель? Постоянно слышу, как мои коллеги рекомендуют друг другу скачать фильм/игру/программу с торрент-трекера. Все мои робкие и не очень попытки заметить, что это неправильно, тонут в бурном смехе и «неопровержимых» аргументах.
Приведу типичный сценарий такой беседы. Кто-то кому-то советует скачать новую игру. Я говорю: это нелегально. Разработчики тратят безумные деньги и массу времени на то, чтобы создать ту самую вожделенную игру, и вполне обоснованно требуют деньги с потребителей. А мне отвечают: не хотят, чтобы их игру бесплатно распространяли, – пусть нормально защищают. Тогда пытаюсь надавить на чувство человеческого достоинства: и не стыдно воровать? А мне в ответ: а чего издатели цены нереальные выставляют?
В общем, все мои доводы разбиваются о глухую стену непонимания. А у меня в голове не укладывается, как можно взять выставленный на продажу продукт, не заплатить за него и не чувствовать потом вины? Я не могу понять, почему геймеры прикрываются детскими отговорками и продолжают брать чужое. Что может заставить людей изменить свое отношение к компьютерному пиратству?

С уважением, Роман aka RomaNTIC

Самый верный способ – это отрубание рук. Скачал с торрент-трекера игру, установил, запустил, и тут же по твоему адресу отправили палача с топором.
– Украл?
– Украл.
– Закон знаешь? По глазам вижу, что знаешь. Ну, давай, подставляй руку. В следующий раз думай, прежде чем брать чужое без спроса. А то и вторую руку потеряешь.
Хрясь!
Полагаю, вскоре после введения подобной меры наказания, торрент-трекеры захиреют и закроются, а уровень пиратства в России упадет с 90% до жалких 0,0001%. При этом на улицах все равно будут тут и там попадаться на глаза однорукие люди.
– Здравствуйте. Я гляжу, у вас руки нет. На чем попались?
– Call of Duty, будь она неладна. А у вас что?
– Need for Speed. И FIFA. Молодой был тогда, глупый.
– Как я вас понимаю.
Однако поскольку рубить руки в нашей стране не станут, даже не знаю, что предложить в качестве панацеи от пиратства. Каждый сам решает, хочет он воровать или нет. Не сдавайтесь, Роман. Крестовый поход против пиратов только начинается.

Уважаемая редакция, здравствуйте! Пишу, потому что шокирован увиденным. Совсем недавно в магазине, торгующем лицензионной продукцией, я просматривал новинки игровой индустрии. Вдруг заходит мальчик (на вид – максимум 10 лет) и его мама. Не долго думая, парень берет «недетский» набор игр: Grand Theft Auto IV и Call of Duty: Modern Warfare 2. Продавец отпустил ему игры без тени сомнения на лице, а мама даже не поинтересовалась, что он взял! Возникает вопрос: куда смотрят родители? И почему продавцы ради денег закрывают глаза на возраст покупателей? По-моему, таких с позором увольнять надо!
Самое обидное, что мой сосед сверху, который перешел в четвертый класс, уже рубится в GTA на PSP. А мои одноклассники?! Многие прошли все части Grand Theft Auto. Manhunt, F.E.A.R. Да и сам я не без греха. Брат подарил мне Fallout 3 (а там возрастное ограничение – от 16 лет).
И еще: однажды, когда с деньгами было туго, я решил скачать Command & Conquer: Red Alert 3. Однако скорость была низкая, а Интернет у нас не безлимитный, так что пиратка обошлась мне дороже, чем лицензия в магазине! Геймеры страны, хорош качать!

С уважением, Андрей Вощенников

Андрей, вы обратили внимание на важную проблему. Родители не знают, во что играют их дети. Многие мамы и папы, далекие от электронных развлечений, понятия не имеют, насколько далеко продвинулась игровая индустрия за последние годы. Они знают Марио, и Tetris, и, возможно, Лару Крофт. Все многообразие игровых жанров сводится у них к понятиям «стрелялка», «леталка» и «бродилка». Ей-богу, пора открывать курсы видеоигр для родителей. Пусть своими глазами увидят, что есть игры, где можно заниматься сексом в туалете, есть игры, где поедают мозги, и есть игры, где ругаются матом. Вероятно, тогда они станут внимательнее относиться к тому, что их дети суют в корзинку для покупок.

Здравствуйте, редакция «РС ИГРЫ».
Я читаю ваш журнал со 2-го номера. Пишу вам впервые. Я являюсь большим поклонником вселенной Halo. Скажите, пожалуйста, слышно ли что-нибудь про портирование на PC таких игр, как Halo 3, Halo: ODST, Halo Wars или Halo: Reach?
Также хочу поблагодарить Кирилла Перевозчикова за его статьи.

Ваш читатель, Vasilisk

Halo – главный эксклюзив консоли Xbox 360. Особенно серия популярна в США. Там Halo 3 в одиночку разошлась большим тиражом, чем россыпь эксклюзивов PlayStation 3, включая Killzone 3, Uncharted 2: Among Thieves и Heavy Rain. С какой стати Microsoft что-то менять, если и так все замечательно? Не зря говорят: не чини то, что работает.
Halo 3, Halo: ODST, Halo Wars вряд ли когда-нибудь появятся на персоналке. Говорим об этом с уверенностью в 99 процентов. Да и не факт, что приверженцы ПК соскучились по Halo. Halo: Combat Evolved имела определенный успех в «наших краях», поскольку портированием занималась талантливая команда Gearbox Software (Brothers in Arms, Borderlands). Она работала над проектом дольше года, приспосабливая Halo к реалиям другой игровой платформы и добавляя новый многопользовательский контент.
Порт Halo 2 был выполнен гораздо хуже. К тому же в Microsoft почему-то посчитали, что игр достойны только обладатели новой на тот момент операционки Windows Vista. Учитывая, насколько некрасивой и «кривой» в плане управления получилась PC-версия, – сомнительное решение. Разумеется, это сказалось на продажах не лучшим образом. Вот в Microsoft и задумались, а нужна ли Halo на персоналке? Лично я в этом не уверен. Графика Halo 3 и Halo: ODST уже не впечатляет, геймплей хорош, но, если напортачить с портом, получится очередной «блин комом» вроде Halo 2. А Halo Wars хоть и RTS от создателей Age of Empires, однако стратегия не простая, а консольная, «заточенная» под геймпад. И самое главное! Все, кто действительно жить не может без Halo, уже давно купили себе Xbox 360.
Впрочем, недавно боссы игрового подразделения Microsoft в очередной раз заявили, что будут уделять PC больше внимания. Мол, Windows-версия Fable III – это только начало. Кто знает, возможно, нас и осчастливят Halo: Reach. Время покажет.

Приветствую камрадов из редакции «РС ИГР». Как вы там держитесь? Не устали еще от всех этих шутеров, экшнов и стратегий? Отдыхайте почаще, чтобы не «перегореть» на работе.
Вопрос мой посвящен 3D. Сейчас люди ломятся на фильмы в 3D. Уж на что дурацкой получилась у Тима Бертона «Алиса в стране чудес», а все равно залы были переполнены. Производители бытовой техники уже начали серийное производство 3D-телевизоров (правда, они стоят сумасшедших денег, но спрос наверняка будет). Игровая индустрия не отстает. Все больше появляется игр, в которые нужно играть в стереоочках: Resident Evil 5, Batman: Arkham Asulym, скоро выйдет Crysis 2… Мне вот интересно: неужели это действительно наше будущее? Неужели 3D победит всех и вся? Я бы не хотел. Я и так ношу очки. Две пары на одной переносице – по-моему, перебор.

Максим Сухарев aka Buddapest

Честно говоря, не думаю, что будущее за играми в 3D. Обычный фильм идет около двух часов. Прохождение среднестатистической игры займет раз в шесть больше. А представьте себе MMORPG в 3D? Вы готовы не снимать очки сотни часов? В принципе, конечно, все зависит от игры. Если оно того стоит, можно и в очках посидеть. Однако что-то мне подсказывает, геймеры быстро устанут от такой забавы. Вот если игроделы сумеют избавить нас от обузы – очков! – тогда другое дело. Компания Nintendo уверяет, что уже решила эту проблему, и ее новая карманная консоль Nintendo 3DS перевернет игровой мир с ног на голову. Счастливчики, подержавшие 3DS в руках на выставке E3, подтверждают: эффект есть…
К чему я веду? Технологии развиваются так быстро, что невозможно предсказать, какими игры будут послезавтра. Господи, когда-то мне казалось, что «картинка» круче, чем в Unreal, невозможна. Прошло десять лет, и мы почти достигли графического потолка – полной фотореалистичности. Боюсь даже представить, что ждет дальше.

Привет любимый «РС ИГРЫ»!
Хотел бы узнать, почему вы настолько сильно занизили оценку игре «Принц Персии: Забытые пески» – всего 6.5, и почему у вас некоторые даты релиза игр не совпадают с датами на их официальных сайтах? Пример: Singularity – у вас дата выхода 29 июня 2010 года, а на сайте «1С» выход игры был объявлен 26 июня 2010 года?

Заранее спасибо, ваш Neo-Matrix

Оценку «Принцу Персии: Забытые пески» мы снизили потому, что ненавидим монархию, амнезию и песок. Да, особенно песок. Ведь он такой неприятный, всегда набивается в ботинки, и

ходить становится неудобно. Ну как можно любить игру под названием «Принц Персии: Забытые пески»?
А если серьезно, журналистская братия всего мира согласна с нами. Средний балл игры – чуть больше 70. Проект не получился. Впрочем, 6.5 – не самая худшая оценка. Она открытым текстом говорит: если вы поклонник серии, возможно, вам понравится.
Второй вопрос. В рубрике, посвященной срокам выхода игр, мы неспроста публикуем строчку: «За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет». Одновременная премьера проекта во всем мире встречается редко. Как правило, даты релиза в США, Европе, Японии рознятся. В России день выхода игры часто зависит от возможностей местного издателя. Он корректирует релиз под себя. Однако обычно разброс дат невелик – в течение недели-двух игра появляется на прилавках магазинов всюду, кроме Родезии и Зимбабве.

Приветствую. Читаю ваш журнал с третьего номера, а с пятого уже по подписке получаю. Так что я ваш давнишний и преданный читатель. До сего момента не писал, но сейчас просто не удержался. Основная причина – защита, которую обкатали на Assassin's Creed 2. И то, что эта защита работает, – миф. Буквально через неделю после релиза появилась рабочая «таблетка». На данный момент нет ни одной игры, не взломанной пиратами.
И возникает вопрос, а для чего тогда такая бестолковая защита? Чтобы проходить однопользовательский режим, мне нужен интернет? Что за бред! Так же глупо, как и проверять раз тридцать на протяжении получаса лицензионный диск, действительно ли он лицензионный. Издатели плюют на пользователей их продукции, а потом удивляются пиратству. Так и пользователи тоже плюют на издателей и все получают через пиратов. И, кстати, все таблетки от жадности очень просты в использовании. И все они с легкостью устанавливаются на лицензию. Рассказы про непонятные и длинные инструкции к ним – это выдумки. Скорее, инструкция нужна на тему, как запустить лицензию с ее защитой. Я не оправдываю пиратство. Но издатели делают все, чтобы пиратство развивалось. Даже игры для Xbox 360 можно с легкостью скачать и записать на двухслойный DVD. Зачем так делать? Дело в цене лицензионной копии. Более 2000 рублей за игру? Это даже не смешно. Конечно же, немаловажную роль играет и воспитание общества. У нас в России законы для того, чтобы их нарушать, а в цивилизованных странах, чтобы жить по ним.

nexus82

На рынке компьютерных игр складывается патовая ситуация. Пираты без особого труда взламывают любую защиту, издатели ужесточают меры, чтобы остановить пиратство, а геймеры в результате не знают, кому симпатизировать. Воровать, вроде бы, нехорошо, но и издатели явно не доверяют игрокам, раз придумывают все более изощренные механизмы защиты своей интеллектуальной собственности.
Вспомните, в свое время Ubisoft попыталась ослабить «хватку». Prince of Persia и несколько других игр вышли вовсе без защиты. Издатель думал, что это расположит геймеров к покупке лицензии. Но он ошибся: как качали, так и качают. И тогда Ubisoft придумала самую строгую систему проверки аутентичности диска. Геймеры взвыли, пираты злобно ухмыльнулись. Эта битва очень напоминает гонку вооружений. Выиграть невозможно. Кто-то должен остановиться. Начните с себя, уважаемый nexus82.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ JET
Я где-то прочитал (не помню где), что какая-то компания (точно не Microsoft) хочет выпустить Kinect (бывший Project Natal) на PC! Правда ли это и вообще возможно ли такое? Надеюсь, что нет! Я не хочу, чтобы в будущем, для того чтобы играть в игры, надо было бы прыгать и дёргать руками и ногами перед монитором!

Отвечает редакция
Уже сегодня нет проблем найти компьютерные игры, в которых надо дергать руками и ногами перед монитором. Это игры для веб-камер – своеобразный Kinect в режиме суперлайт. Их полным-полно, проверьте в любом поисковике. Ну и что, кто-нибудь заметил их существование за последние годы? Такая же судьба ждет и Kinect, если его вдруг решат запустить для PC.

СПРАШИВАЕТ FEELGOODER
Могли бы вы в ближайшем будущем ввести рубрику «Советы/Прохождения»? Мне кажется, эта рубрика придала бы больше разнообразия журналу. Да и сам материал пользовался бы большой популярностью, как мне кажется. Но писать надо будет, конечно же, только про хиты сезона или про игры, при прохождении которых у игроков возникает много вопросов. Также можно было бы писать советы по популярным онлайн-шутерам. Например, многие сейчас играют в Left 4 Dead и Team Fortress 2, а в них существует множество разных подходов и тактик, о существовании которых многие геймеры и не догадываются.

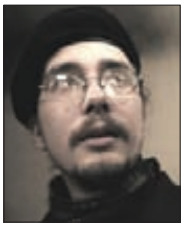
Отвечает редакция
Мы думали об этом и продолжаем думать. Тема все-таки слишком специфическая. То есть 90% читателей либо уже знают все тактики в том же Left 4 Dead, либо не знают и знать их не хотят. Плюс, пока печатается журнал, к L4D наверняка выпустят новый патч, который все поменяет. Так что для обсуждения советов и тактик естественная среда – форумы и Интернет вообще.

СПРАШИВАЕТ NEFFYRTITY
Скажите, а кто спонсирует ваши поездки за рубеж? Или вы за свой счет?

Отвечает редакция
Иногда издатели устраивают пресс-туры и организованно свозят на важное мероприятие журналистов со всего мира или из какого-то региона. Это они делают за свои деньги, когда хотят что-то прессе показать. Иногда мы ездим за свои деньги – например, на выставки вроде E3. За свои – в смысле, из бюджета журнала. У нас не такие зарплаты, чтобы в Америку каждый год за свой счет мотаться. ■

СОДЕРЖАНИЕ DVD

КРУТЯТСЯ ДИСКИ



E3 2010 суждено войти в историю. Если даже оставить в стороне революционные нововведения для консолей – все эти PlayStation Move, Kinect и Nintendo 3DS, – обилие заслуживающих внимания проектов на PC просто поражает воображение. Kane and Lynch 2: Dog Days, Red Faction: Armageddon, Deus Ex Human: Revolution, Assassin's Creed: Brotherhood, Fallout: New Vegas, Driver: San Francisco, Need for Speed: Hot Pursuit, Project Dust, Star Wars: The Force Unleashed 2, Medal of Honor, Dead Space 2, Portal 2, Test Drive Unlimited 2 – это далеко не полный список того, что можно было увидеть на прошедшей E3. Можно с уверенностью добавить, что E3 успешно возвратила себе статус главного в году события игровой индустрии.

Между тем мы счастливо дожили до сезона традиционной спячки – в смысле релизов прошедшему месяцу особо нечем похвастаться. Самые громкие названия связаны, в основном, с разнообразными дополнениями, расширениями, добавлениями: Napoleon: Total War - The Peninsular Campaign, Age of Conan: Rise of the Godslayer, ArmA 2: Operation Arrowhead… С другой стороны, это вполне приличный урожай, если сравнивать с аналогичными периодами прошлых лет. Понятно, что главным событием лета 2010 года станет выход StarCraft II, но и до него нам вполне есть, чем себя занять и качественно развлечь.

Дмитрий Эстрин,
редактор DVD

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «PC ИГР»
www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

СНАЙПЕР: ВОИН-ПРИЗРАК

Демоверсия снайперского шутера от CITY Interactive на популярном движке Chrome Engine. Доступно начало игры, где сержанту Тайлеру Уэллсу дано задание вытащить с вражеской территории раненных бойцов, попавших в ловушку. Пробираясь сквозь джунгли, придется маскироваться за листвой и незаметно отстреливать неприятелей. В помощь нам предлагают небольшой арсенал оружия: пистолет с глушителем, винтовку и несколько метательных ножей. Но не все так просто, ведь чтобы совершить меткий выстрел, нужно следить за пульсом, который скачет от любой пробежки.

LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4

В линейке LEGO-аркад очередное пополнение – приключения Гарри Поттера и его верных друзей, основанные на первых четырех книгах о юном чародее. В демоверсии доступно два уровня. В первом нам предлагают попрактиковаться в использовании волшебной палочки вместе с Гермионой и Роном Уизли в школе магии Хогвартсе. Во втором уровне нужно спасти Гарри и исследовать окрестности Запретного леса. Все модели в игре состоят из деталей оригинального конструктора, поэтому любого монстра можно разбивать на десятки кубиков. И все это разбавлено юмористическими сценами с героями Дж. К. Роулинг.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

GOLDENEYE: SOURCE BETA 4

На этот раз одно из центральных мест в разделе дополнений досталось GoldenEye: Source Beta 4, отлично проработанной модификации для Half-Life 2. Создана она по мотивам знаменитого консольного шутера, который, в свою очередь, был разработан по мотивам приключений агента английской разведки Джеймса Бонда. GoldenEye: Source Beta 4 предлагает сразиться либо за знаменитых по фильмам бондианы злодеев, либо за их оппонентов из числа спецагентов секретной службы Ее Величества.

RENEGADEX BETA 0.5

Вообще-то, мы не очень любим выкладывать бета-версии модов, а тем паче – бета-версии мультиплеерных модов. Но тут – случай особый, ибо вещь сделана по высшему разряду. В нынешнем месяце мы предлагаем RenegadeX Beta 0.5, реинкарнацию известной в прошлом игры Command & Conquer: Renegade. Точнее – ее мультиплеерной части. Мод сделан на движке Unreal Tournament 3 и при максимальных настройках качества мало чем уступает (если вообще уступает) любимице всех фанатов графических наворотов – Crysis.

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

SPECIALS

В ГОСТЯХ У... INNOVA

Все очень просто: мы приходим в гости в офисы известных студий, разработчиков или издателей и интересуемся, как у них дела. А нам рассказывают. Открываем мы серию этих материалов с выпуска о компании Innova. Innova – не частый гость на страницах журнала, но именно эта контора отвечает за продвижение в России таких проектов, как Lineage 2, «Айон» и Point Blank. Нам организовали экскурсию по компании, сотрудники которой заодно рассказали о том, как обстоят дела на текущий момент. Ведь несмотря на лето, сотрудники Innova трудятся не покладая рук. Подробнее – в нашем репортаже.

ДЕМОНСТРАЦИЯ ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

На E3 2010 компания Ubisoft привезла в том числе один из самых своих перспективных проектов: Assassin's Creed: Brotherhood. Игру нельзя назвать полноценным продолжением, однако это далеко не стандартный аддон. Brotherhood остается приключенческим action'ом в средневековом сеттинге. Главная изюминка (если не брать в расчет изменившуюся систему боя, новые виды вооружения и устройства для убийств) – многопользовательский режим. О том, что он собой представляет, рассказывают (и показывают) сами разработчики игры.

РЕПОРТАЖ С E3 2010

E3, самое главное событие игровой индустрии в году, что это – шоу, выставка, саммит? Что именно собой представляет E3, вы сможете решить сами, посмотрев наш специальный репортаж из Лос-Анджелеса. Виртуальная экскурсия наглядно продемонстрирует, что происходило в июне в выставочном центре Electronic Entertainment Expo. В центре внимания, конечно, игры, среди которых главные потенциальные хиты ближайшего времени: Kane and Lynch 2: Dog Days, Assassin's Creed: Brotherhood, Driver: San Francisco, Need For Speed: Hot Pursuit, Medal of Honor, Dead Space 2 и многие-многие другие.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

SBK X: SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Как и положено, компания Milestone, выпускающая каждый год обновленную версию своего посвященного чемпионату в классе «Супербайк» мотосимулятора, порадовала своих фанатов новой частью. На этот раз игра может понравиться не только приверженцам реалистичности и знатокам серии Superbike, но и простым геймерам, не равнодушным к мотоциклам. Ведь раньше назвать симуляторы от Milestone интересными было проблематично не только из-за сложности управления, но и из-за скучного, неинтересного карьерного режима. В этом году все иначе.

SINGULARITY

Сеттинг – это то, что служит отличительной чертой многочисленных шутеров от первого лица. Он задает тон, привлекает внимание, определяет множество параметров. Вот и Singularity представляет интерес в первую очередь благодаря проработанной атмосфере, погружающей игрока в советское прошлое. Научное учреждение «Каторга-12», статуи Ленина, Сталина, красные агитационные плакаты – отличительные черты игры, которые заставляют игрока двигаться дальше, искать ответы на поставленные вопросы. Но будет ли такой атмосферы достаточно, чтобы вытянуть новую игру от Raven?

ИСТОРИЯ ИГРУШЕК: БОЛЬШОЙ ПОБЕГ

С середины июня в кинотеатрах мира начали показывать третью часть «Истории игрушек» от создателей «В поисках Немо» и «ВАЛЛ-И». За первые же выходные мультфильм умудрился собрать только лишь в США около 110 млн долларов. Сумма не рекордная, но очередной раз доказывающая, что от творений студии Pixar, действительно, исходит какое-то волшебство. Одновременно с премьерой хитрое игровое подразделение «Дисней» выпустило сопутствующую игрушку для немыслимого количества платформ, включая PC .

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «PC ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласитесь, что никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала, – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков, возможно, откроет двери редакции.

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

ПУЛЬС

Рецензии:
Mortal Online
SBK X: Superbike World Championship
Age of Conan: Rise of the Godslayer
Toy Story 3: The Video Game
Трансформеры: Битва за Кибертрон
LEGO Harry Potter: Years 1-4
Снайпер: Воин-призрак
15 days
Singularity
ArmA II: Операция «Стрела»

Спецы:
Демонстрация Mafia 2
Серьёзная Аналитическая Передача
Репортаж с E3
Пресс-конференция
Electronic Arts (E3)
Пресс-конференция Ubisoft (E3)
В гостях у: Innova
Интервью с разработчиками Deus
Ex: Human Revolution (часть 2)
Дневник разработчиков
World of Tanks
Дневники разработчиков
Need for Speed World
Дневники разработчиков
Blacklight: Tango Down
Без Винта

Трейлеры:
Arcania: Gothic 4
Brink
Crysis 2
Fable III
Fallout: New Vegas
Final Fantasy XIV Online
Hunted: The Demon's Forge
Monkey Island 2 Special Edition:
LeChuck's Revenge
Pro Evolution Soccer 2011
The First Templar
Trine 2
TRON: Evolution

Демоверсии:
LEGO Harry Potter: Years 1-4
Снайпер: Воин-призрак

ДОПОЛНЕНИЯ

Age of Empires III: The Asian Dynasties
ArmA: Armed Assault
ArmA II
Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Battlefield 2
Call of Duty: United Offensive
Call of Duty 4
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Day of Defeat: Source
Doom 3
Doom 3: Ressurection of Evil
Dragon Age: Origins
Fallout 3
Far Cry 2
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life
Half-Life 2
Left 4 Dead
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Operation Flashpoint: Resistance
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
rFactor
Star Wars Battlefront 2
Star Wars: Empire At War –
Forces of Corruption
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-Earth II:
The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: University
Unreal Tournament 2004
Unreal Tournament 3
Vampire: the Masquerade – Bloodlines
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn
of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10
ArmA: Armed Assault
  Conspiracies: Rising Dead 1.0
Crysis
  Jumper and the City
Doom 3: Ressurection of Evil
  Tested 6.0
Half-Life 2
  Empires v2.25
  GoldenEye Source Beta 4
Operation Flashpoint: Resistance
  WW2 Desert pack
rFactor
  F1 1985 1.00
  Vintage Formula Vee 1.00
Unreal Tournament 3
  RenegadeX Beta 0.5
Unreal Tournament 2004
  Out of Hell 2009

ДРАЙВЕРЫ

ATI Catalyst 10.6 WHQL
Win 7/Vista 32-bit
ATI Catalyst 10.6 WHQL
Win 7/Vista 64-bit
ATI Catalyst 10.6 WHQL
Windows XP 32-bit
DirectX End-User Runtime
(Июнь 2010)
ForceWare 258.19 Win 7/Vista 32-bit
ForceWare 258.19 Win 7/Vista 64-bit
ForceWare 258.19 Win XP

ПАТЧИ

ArmA 2 v1.07 EU,US,RU
Demigod. Битвы богов v1.30.154 RU
Эадор. Сотворение v1.04.1 RU
Mass Effect 2 v1.02
Интернациональный
Mount & Blade.
Эпоха турниров v1.125 RU
Закат Солнечной Империи.
Новая война v1.011.021 RU
The Settlers 7: Paths to a Kingdom
v1.06 Интернациональный
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
v1.04 Интернациональный

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Базы читов:
CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 11.1
CheMax Rus 9.8

Чит-программы:
ArtMoney SE 7.33
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 15.0

Сохраненные игры:
Alpha Protocol
Bet on Soldier: Blood Sport
Blur
Collapse: Ярость
Exodus from the Earth
Juiced
Prince of Persia: The Forgotten Sands
Проклятые Земли:
Затерянные в Астрале
Singularity
Toy Story 3: The Video Game

Трейнеры:
ArmA II: Operation Arrowhead
BioShock 2 v1.003
Defense Grid: The Awakening
Distant Worlds v1.0.4.9
Distant Worlds v1.02
DogFighter
DogFighter v1.0.1.1
Fate: The Traitor Soul
Fate: The Traitor Soul v1.0.0.459
Future Wars
Legendary
LEGO Harry Potter: Years 1-4
Magic: The Gathering –
Duels of the Planeswalkers
Prince of Persia: The Forgotten Sands
Singularity
Sniper: Ghost Warrior
Sol Survivor
Tom Clancy's Splinter Cell:
Conviction v1.03
Tom Clancy's Splinter Cell:
Conviction v1.04
Transformers: War for Cybertron

Редакторы игр:
F.E.A.R. – Public Tools 1.08
The Lord of the Rings, The Battle for
Middle-earth 2 – Mod Toolkit 2.0

SHAREWARE

Flux Family Secrets: The Ripple Effect
Gwen the Magic Nanny
Megaplex Madness
Nick Chase and the Deadly Diamond
Recyclorama
Risk
Strimko
Youda Safari

СОФТ

Свежий софт:
AppRemover 2.2.2.1
a-squared Anti-Dialer 3.5.0.6
a-squared HiJackFree 4.0.0.29
AVG Internet Security 9.0.837a2944
Comodo Cloud Scanner 1.0.135930.9
Emsisoft Anti-Malware 5.0.0.53
IOBit Security 360 1.41 Free
Online Armor Free 4.0.0.44
WinPatrol 18.1.2010
ZoneAlarm Antivirus Plus Firewall
9.1.603.000

AnyReader 3.2 Build 402
Express Burn 4.36
VSO PhotoDVD 4.0.0.28
Xilisoft DVD Creator 6.0.7 build 0521
BB FlashBack 2.7.3 Build 1528
RasterVect 16.0
Avant Browser 2010 Build 6
Cookie Monster 3.47
EmEditor Pro 9.17
GreenBrowser 5.4.0609
Mass Downloader 3.8.843 SR1
Defraggler 1.20.201
HDClone 3.9.3 Free Edition
MyUninstaller 1.66
ProcessActivityView 1.11
Speccy 1.02.156
UserProfilesView 1.01
VueScan 8.6.36
WhereIsIt 2010 build 621
AV Voice Changer Diamond 7.0.29
ImTOO 3GP Video Converter 6.0.2.0415
ImTOO DVD Ripper 6.0.3.0520
Kantaris Media Player 0.6.5
Konvertor 4.02 Build 6
Reaper 3.63
Total Video Converter 3.61
XMedia Recode 2.2.3.2
AusLogics BoostSpeed 5.0.2.200
Autoruns 10.0
Comodo System Cleaner 2.2.335611.5
FileMenu Tools 5.8.1
GameGain 2.6.21.2010
PcBoost 4.6.7.2010
Revo Uninstaller 1.88
ShellExView 1.47
Tweak-7 1.0 build 1045
Vista Manager 4.0.4
WindowBlinds 7.1 build 273
WinLock 5.11
Wise Registry Cleaner 5.35 Free

Софт-стандарт:
ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 10.0.1.546
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.65
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.93 RU
WinZip 14.5
Internet Explorer 8.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.6.6
Opera International 10.10
CloneDVD 5.0.2.0
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.3.6.2750
Virtual CD 10.1.0.8

ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 9.3 Rus
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10.2
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 6.1.0
XP Codec Pack 2.5.1
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter
Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.7.2.1217
ReGet Deluxe 5.2.330
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 3.2.3
HyperSnap-DX 6.81.04
Mozilla Thunderbird 3.1 Rus
The Bat! 4.2.36.4
MosMap Light 3.1
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 7
Miranda IM 0.8.26
mIRC 6.35
QIP Build 8095
FAR Manager 2.00 Build 1503
Total Commander 7.55
Англо-русско-английский
словарь v5.01
Орфографический словарь
русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 8.0 build 6
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.6.6
VLC Media Player (VideoLAN) 1.1.0
Media Player Classic 6.4.9.1 Build 107
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

WIDESCREEN

Ночные стражи (Legend of the Guardians)
Жизнь, как она есть
(Life as We Know It)
Рапунцель (Tangled)
Зеленый шершень (The Green Hornet)

VOD

Sky vs Infi

99 BONUSES

FAQ

Не читается диск, что делать?
Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант. Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
А: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – не имеет нужных патчей, поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за границы.

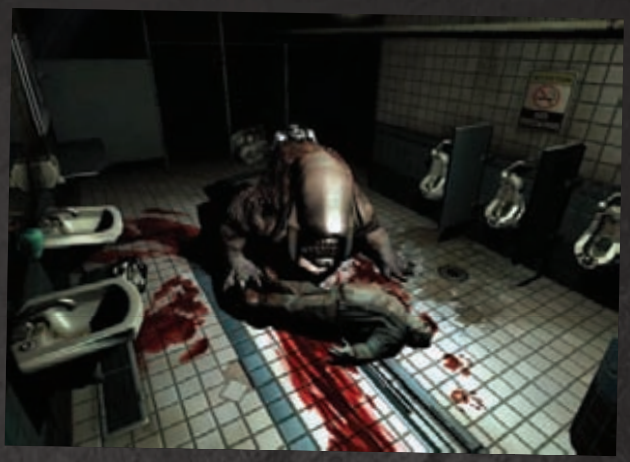
Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

DOOM 3

В ТЕМНОТЕ

В октябре 2008 года лондонская газета Daily Telegraph опубликовала результаты любопытного опроса. Издание попросило своих читателей назвать «самую страшную компьютерную игру всех времен», и на основе полученных данных составило соответствующий список из пятнадцати наименований. Попробуете угадать победителя? Нет, не Silent Hill 2 – шедевр Konami хоть и присутствует в числе победителей, но лишь на двенадцатом месте (которое он, к слову, делит с Bioshock и, представьте себе, Thief: Deadly Shadows). Еще попытка? Снова мимо: ваш любимый Resident Evil удостоился жалкой бронзы, и если бы кто-нибудь спросил моего мнения на этот счет – что ж, я бы поменял RE и SH2 местами. Впрочем, довольно предположений: победу в британской гонке неожиданно для многих одержал Doom 3, самый, пожалуй, трудный ребенок id Software.



ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РАЗРАБОТЧИК: id Software
ДАТА ВЫХОДА: 3 августа 2004
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ: 8,8/10

НАС ОБМАНУЛИ!

И, опять-таки, если кого-то заинтересует мое мнение, – эта победа стала актом высшей справедливости. Ни одна игра на моей памяти не вызывала таких жестоких, яростных споров и не становилась предметом такого количества нелепых нападок. Вчерашние фанаты рвали на себе волосы; люди, еще недавно клявшиеся id Software в вечной любви, чуть ли не с увеличительным стеклом исследовали код игры и находили в ней то нарушения патентного права, то чужие текстуры, то вчерашние технологии. Другие «бывшие фанаты» засыпали тематические форумы благодарственными письмами, называли Doom 3 лучшей игрой в мире и призывали каждого, кто хоть немного любит электронные развлечения, запустить ее ночью, без света и в наушниках. Те же, кто понятия не имел ни об id, ни о Doom, от знакомства с новой игрой впадали в легкий ступор. Ее просто не с чем было сравнивать – это уже потом, когда дверь в бессмертие пинком распахнула Half-Life 2, авторов Doom 3 начали упрекать в отсутствии гравитационного оружия и открытых пространств.

Я ЗАКРОЮ ТЕБЕ ГЛАЗА

Удивительное дело, но Half-Life 2 тоже есть в лондонском списке – на седьмом месте. Но если уж совсем начистоту, фактор ужасного в этих двух играх сравнивать просто некорректно. Doom 3 действительно шокирующе, нечестно пугающий – в то время, как Half-Life 2 изо всех сил развлекает, Doom 3 ежесекундно бросает игрока в пучину безумия. И строится весь этот эффект на одном-единственном приеме: у игрока отбирают свет. Благодаря инновационной системе освещения и теней в игре в любой момент может сложиться невиданная до сих пор ситуация: когда на потолке гаснет последняя лампочка, все вокруг погружается в беспросветную тьму. Чернота – абсолютная, стопроцентная, враждебная. Использовать оружие и фонарик одновременно нельзя, либо одно, либо другое – оттого чернота становится не просто враждебной, но буквально рычит тебе в лицо. Один из самых сильных приступов паники со мною случился именно в Doom 3, уже не помню ни локации, ни точного места: помню лишь, как очутился в каком-то темном лабиринте, где даже фонарик не спасал, – тени плясали в каждом углу, они казались живыми сами по себе, от них хотелось спрятаться… да вот только в темноте, оказывается, очень легко потеряться. Где вход? Где выход? Куда вообще нужно идти? Вот тот угол выглядит достаточно безопасным, чтобы упереться в него спиной и перевести дух…

И тут они пошли. Обычные зомби, ничего сверхъестественного, десяток таких же уложил парой минут ранее – медленные, толстые, безоружные. Они пошли – штук шесть или семь, отовсюду: и спереди, и сзади, и справа, и слева, и не было уже безопасного угла, а когда вместо фонарика в руках оказался дробовик, а лабиринт стал освещаться лишь мертвым блеском их глаз, я впервые в жизни начал палить во все стороны, словно обреченный дурачок из подросткового фильма ужасов. Это, оказывается, инстинкт – стрелять наудачу, в надежде зацепить хоть кого-то… а заодно осветить эту треклятую тьму. Но когда один из этих мертвых мерзавцев все же дотянулся до меня, когда экран окрасился в темно-багровые тона, когда все стороны света слились в безнадежную одну, я бросил даже это истерическое занятие. Я побежал. Через частокол рук, собирая углы, куда-нибудь, где нет этого радостного утробного урчания, где я найду спасение – или хотя бы быструю, не такую жуткую смерть. В тот момент Doom 3 не просто показал зубы, он злорадно хохотал в голос. Беспомощность, отчаяние, безнадежность. При полном боезапасе в рюкзаке.

ДУМАЙ УШАМИ

Прелесть Doom 3 еще и в том, что id Software – желая того или нет – сыграли на естественной физиологической реакции любого человека, у которого отняли один из органов чувств. Эта реакция знакома любому очкарику: если ты плохо видишь, ты вынужден слышать лучше других. Компенсация. Оказавшись в полной темноте, игрок вынужден ориентироваться исключительно по звукам… и они вдруг оказываются способны на такое! О роли аудио в компьютерных играх сказано уже немало, но послушайте! В Doom 3 шуршание мертвых ног за спиной, резкий крик через стену или шипение за углом действительно могут напугать вас до смерти. Не знаю как насчет самой страшной игры всех времен, но за работу со звуком – а тут полноценный пятиканальный звук – Doom 3 заслуживает какой-нибудь фундаментальной индустриальной награды. И черт с ней, с историей (разумеется, приглашенный фантаст-сценарист облажался), плевать на все эти раздражающие КПК и видеодиски с Очень Ценной Информацией – в этом смысле франчайз остался верен себе, самая первая часть Doom тоже была одарена сюжетом уже после того, как была целиком готова. Вот это ощущение – ощущение почти физического восприятия звуковых колебаний, острое ощущение собственного существования – стоит тысячи хороших историй.

ПОЧЕМУ ТЫ РЕШИЛ, ЧТО ЗДЕСЬ ТЕБЕ РАДЫ?

Так что тут другого мнения быть не может – пугает, да еще как. И не стоит, конечно, забывать о том, что при всей любви к техническим инновациям, во всем, что касается геймплея, id Software жуткие консерваторы – поэтому Doom 3 одна из последних относительно современных игр, где чувствуешь себя максимально некомфортно. Для большей части «страшилок», выпущенных после нее (и даже некоторых, вышедших ранее), характерен фирменный «управляемый ужас» – взять, к примеру, ту же Half-Life 2. Да, она щекочет нервы и выпускает на маленького тебя огромного, в полнеба, страйдера… но насколько же все там дружелюбно, насколько же все рассчитано на положительные эмоции! И трудно представить себе момент, когда тебе бы не хотелось идти дальше: как же, там так интересно, так весело! Так безопасно! С Doom 3 такие штуки не проходят. За многие повороты там просто не хочется заходить, многие двери там даже и не пытаешься открыть, потому что в следующий миг можешь оказаться либо без головы, либо в обжигающей тьме в компании с парой импов (что гораздо хуже). Возможно, игра потому многим и не понравилась, что буквально отталкивала от себя, вынуждала двигаться дальше не благодаря, а вопреки. Здесь некому вести тебя за руку. Вместо того чтобы в нужный момент подставить локоть, Doom 3 в очередной раз выключает свет и бросает на тебя своих мертвых цепных псов. ■

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: настолько, что оружие в руках оказывается неспособным тебя защитить.
Почему страшно: в основном потому, что ни черта не видно.
Для кого страшно: для тех, кто и вправду верит в божественность BFG 9000.

АНОНС

РС ИГРЫ #09'2010

СЕНТЯБРЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 26 АВГУСТА

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

StarCraft 2 наконец-то выходит и требует подключение к Интернету и абонентскую плату за мультиплеер. Что будет с жанром стратегий после этого?

А также:
– Need for Speed World
– Jumpgate Evolution
– All Points Bulletin
– Dungeon Siege 3
– Battlefield 1943
– H.A.W.X. 2
– Venetica

и многое-многое другое…

gameland.ru

Это предварительный анонс. Мы работаем над следующим номером. Обновленный и окончательный анонс «РС ИГР» публикуется примерно за неделю до начала продаж журнала по адресу www.gameland.ru/articles/magazines/pg/

Стать орком 80-го уровня — это тоже карьерный рост

Карта мужского рода

- Специальные мероприятия
- Скидки на товары для геймеров, цифровую технику и не только...

www.mancard.ru

MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ

Альфа-Банк

(game)land

(495) 78-888-78 (для Москвы), **8-800-2000-000** (бесплатно для регионов России)

ОАО «АЛЬФА-БАНК». Генеральная лицензия Банка России на осуществление банковских операций от 29.01.1998 №1326. НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ.

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ACTIVISION®

PC игры

CALL OF DUTY®
BLACK OPS

PC игры

1С®
ФИРМА «1С»

MAFIA II